

DISQUETTE  
INCLUDE

CD - AMIGA - ATARI ST - PC COMPATIBLES - MACINTOSH - CONSOLES

# GÉNÉRATION 4

BIDOUILLES  
Another World  
Hare Raising Havoc  
Cheat-Mode

## TESTS

BARGON ATTACK

EPIC PC

RAMPART

INDY 4 : ACTION GAME

PERFECT GENERAL



## CRAZY CARS 3 / JAGUAR XJ220

le match !



PUSH-OVER  
le nouveau  
Lemmings ?  
LE TEST, LA DEMO



DOSSIER CD  
CD-ROM,  
CDTV, CD-I  
Les jeux et  
programmes  
les plus fous !

GENÉRATION 4 - N° 45

JUIN 92 - 27 F.

Suisse : 19F - Belgique : 210 FG

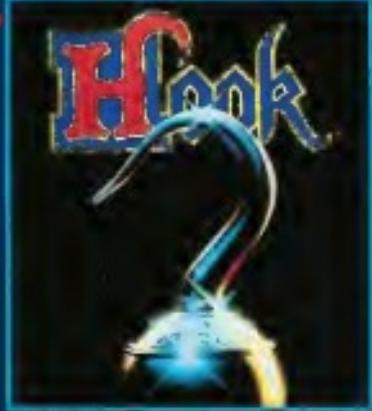
Canada : 7.50 \$C

M4681 - 45 30.00 F



SOURCES : HEIMDALL, BEHOLDER 2, STAR TREK

# PLONGEZ DANS LA MAGIE DE SPIELBERG DANS ILLUMINER VOS MICRO



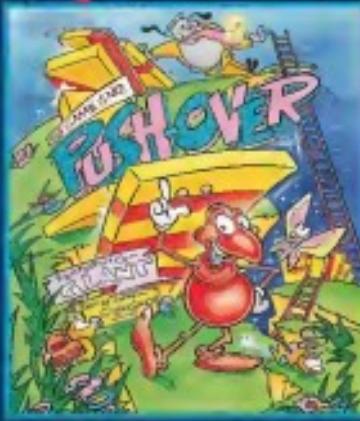
Retrouvez le film de SPIELBERG dans un thème jeu d'aventure interactif. Un monde d'illusions et d'échappées. Un monde de magie et d'énigmes. Un monde de l'ÉTÉ. Jouez avec les Fous. Chaque FEEBIE peut à l'instant dans ses environs faire apparaître une NEVEH-LIN.

LE MAGAZINE JYSTICK a été créé pour un jeu interactif des illuminations.



## LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous jouiez jusqu'à présent à un jeu aussi fou ? Vous ne jouerez plus vous aussi ce jeu ! Vous nous laissez à présent les 120 niveaux du jeu Creepo délicieux et amusant, mais surtout pas le moindre. La moyenne JYSTICK à fait aussi plaisir qu'LEMMINGS.



ATARI AMIGA  
IBM PC / PC AT



OCÉANE LIMITÉE  
25, RUE LAURENT, 75015 PARIS  
TÉL: 40 40 40 70

# N L'IMMENSITE S EUX

fac

STAR AMIGA  
PC INCOMPATIBLES

com

DEIN EUNTE  
EINWIRTS 17 000  
LUX 22 672

## APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

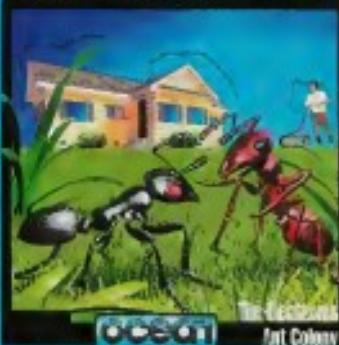
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut développer la colonie, la nourrir, et la protéger contre les agressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%:  
"SIM ANT est un jeu extra-

ordinaire... du jamais vu."



### SIMANT™



## EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D

### EPIC



Aux commandes du véritable chasseur intergalactique profitez de la plus grande épopee spatiale jamais réalisée. Grâce à sa technologie 3D inédite, EPIC vous emmène au-delà de vos idées les plus folles.

JOYSTICK MEGASTAR 94%, TILT HITS 100%, GENERATION 100%.



# COOL. HYPER COOL.

## BW'S Hollywood

La nouvelle BW'S Hollywood, dernière création de Yamaha, offre un look à la fois rétro et futuriste. Un style unique qui évoque l'ambiance des années 50 et 60. Mais ce n'est pas tout. Elle possède également une puissance et une maniabilité de faire des envier à sa copine. Faites votre choix : le véhicule à démarreur électrique + transmission automatique, ou l'image stylée, colorée et ludique... En toute sécurité, en toute élégance... En toute confiance. La BMW Hollywood y反射it bien, comme à Hollwood, c'est mal de faire autre chose.

## L'ESPRIT YAMAHA

Motor France  
Mobil

# BW'S

HOLLYWOOD  
Charming You

FINANCEMENT

Assurance auto

Assurance vie

TOUT SUR LA MOTO

2015 YAMAHA INFO

BW'S Hollywood est une série limitée.

La nouvelle série limitée BW'S Hollywood est prévue pour fin d'année 2015.

# EDITO



J'SUIS EN RETARD !  
MAIS QU'EST-CE  
QUE ÇA VALAIT LE COUP ?  
(OU L'EST-IL...) ?

Vous avez entre vos mains une nouvelle formule de Génération 4, comportant plus de tests, plus détaillés et plus clairs au niveau des versions testées. Pour la seconde fois dans l'histoire de

Génération 4, nous baissons l'échelle de notation ! Finis les 90%

Incessants, aujourd'hui, il faut un vrai chef d'œuvre pour obtenir de telles notes. En contre-partie, le Gen d'Or est remis aux produits qui obtiennent au moins 80% d'intérêt. Plus de tests, c'est bien, mais avec des dossier en plus,

c'est mieux. Ainsi, dans ce numéro, vous avez le droit à trois dossier très variés. Côte previews, changement de politique, il y en aura moins, mais les produits présentés bénéficieront d'une place plus importante pour laisser la place de s'expliquer dans d'épiques interviews. Seulement 4 jeux ce mois-ci, mais pas de panique... nos envoyés spéciaux sont d'ores et déjà à travers le monde pour vous dégoter des produits incroyables pour notre numéro d'été. Saluons à l'occasion l'excellent Man-X qui rejoint l'équipe de Génération 4, après des vacances unanimement méritées en Thaïlande, et qui m'a déjà parlé de dossiers fabuleux pour les mois à venir... On pourrait croire que du coup, nous vous proposerions

moins de trucs & astuces, moins de solutions, moins de news, de consoles... Et bien au contraire, il n'y en a jamais eu autant dans Gen4. C'est pourtant simple; ce numéro de Génération 4 est plus volumineux que les précédents. Tout en gardant une disquette de démo pour vos Amiga, PC et ST. Tout en ayant une maquette plus dynamique. Et ce n'est rien, comparé à ce qui vous attend le mois prochain, pour notre numéro double d'été.

PS : Bon courage à ceux qui passent des exams, et rendez-vous le mois prochain pour un numéro exceptionnel !

Stéphane Lavassard

## 8 DISQUETTE GEN4

Toutes les instructions pour comprendre et découvrir Push Over, un jeu Ocean dans la lignée des familiers Lemmings de Psygnosis

## 10 COURRIER DES LECTEURS

## 12 INITIATION AU PC

Une nouvelle rubrique pour enfin comprendre le fonctionnement de votre PC.

## 13 CLUB GEN4

## 16 NEWS

La Super Nintendo présente à Orlando, tous les jeux du mois prochain, des news incroyables.

## 32 TOP GEN

Vos jeux préférés sur Amiga, PC et ST. Continuez à voter!!

## 33 GEN & RIK

L'index des jeux de ce numéro, le guide des tests et les jeux favoris de nos vénérés testeurs

## 34 TESTS

Jaguar Xj220, la référence en matière de course, Bargain Attack, un jeu d'aventure français super sympa, Rampart, l'adaptation du jeu d'arcade Epic, enfin testé sur PC, Push-Over, le nouveau Lemmings, Heroes Of The 357th, le dernier simulateur de combat du moment... Que de hits pour votre machine!

## 82 DOSSIER : CARTES SONORES

La grande question des possesseurs de PC actuellement est de choisir une carte PC, devant un nombre croissant de cartes aux apparences très semblables. Gen4 vous guide.

## 85 DOSSIER : JOUER SUR MAC?

Le Macintosh fait son entrée dans les colonnes de Génération 4. On commence par un dossier, et à partir du mois prochain, les meilleurs jeux seront testés.

## 88 DOSSIER : L'ANNEE CD

CD-Rom, CD-i CDTV... Les premiers produits sont là! Génération 4 vous dévoile tout, dont les merveilleux Spaceship Warlock ou le superbe Mystery Of Kether, à sortir sur CD-i.

## 114 LE BIDOUILLEUR MALADE

Suite de nos astuces pour Another World, de nombreux trucs et astuces, mais aussi la solution complète de Hare Raising Havoc.

## 124 L'AVENTURIER FOU

Suite et fin de la solution de Star Trek, vote également de Eye Of The Beholder 2, et début de la solution d'Heimdall.

## 134 PREVIEWS

Découvrez deux jeux de rôle superbes, Prophecy Of The Shadow et l'Oeil Noir, un jeu allemand particulièrement prometteur, Crazy Car 3 de Titus va-t-il battre les records de ses deux prédecesseurs. Assurément, s'il on en croit sa réalisation. Enfin, Première est le tout prochain jeu d'arcade de Con/Design.

## 147 CONSOLES

Les meilleurs news sur consoles. A vos manettes!

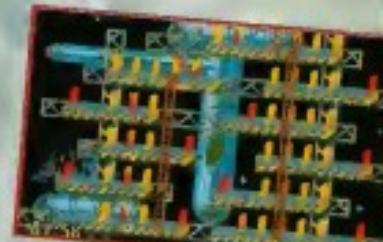
## 160 BOUTIQUE DE PRESSIMAGE



C'est déjà le troisième Crazy Car, mais pas le premier hit de la part de Titus! Preview p. 144 !



Epic est enfin disponible sur Amiga et ST. Mais la grande nouveauté est la version PC, qui est assurément le plus beau produit du moment.



Avec Push-Over, Ocean espérait battre Lemmings. Ce nous faisait bien rigoler. Le problème, c'est qu'ils ont peut-être réussi ! A vous de voir avec notre disquette de démo.



Les jeux CD-Rom sont de plus en plus développés; Spaceship Warlock est un modèle du genre. Il n'est que sur Macintosh, mais ça tombe bien, nous commençons à en parler ce mois-ci dans un dossier spécial!

# OPERATION DISQUETTE PUSH-OVER



Le touche ESCAPE permet de sortir d'un niveau ou du jeu sur Amiga et sur Amstrad. Le touche "P" donne accès à un menu exploratif des divers dominos utilisés.

## Amiga ST

**Changement**  
Alt+Tabouze votre disquette Amstrad et vous lisez un jeu de plateau. Allez le mettre la tête plate. Dans, appuyez votre joystick, mettez la disquette dans le lecteur et allez l'allumer.

**Jouer**  
Les touches "Amiga" permettent de déplacer le joueur et votre personnage. La touche CLEAR HOME permet de prendre ou de déposer un domino, alors que la touche ESPACE permet de poser une pièce. ESCAPE permet de sortir d'un niveau ou de jeu lorsque vous faites une faute de prononciation. La touche "P" donne accès à un menu exploratif des divers dominos utilisés.

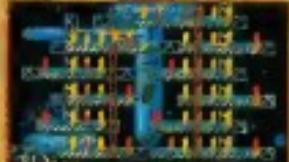
Avant de faire quoi que ce soit avec la disquette, protégez-le en certains. Mettre la petite lingette mani dans une poche suffit qu'un peu trou car il s'ouvre sur un coin de votre disquette. C'est fait ! C'est sûr ? Alors on continue !

On note par de plus, plusieurs postérieurs d'Amiga de ST et de PC se retrouvent à égaler avec trois niveaux jouables du jeu de réflexion de chez Ocean.

## Amiga (1 Megaoctet)

**Changement**  
Mettre la disquette dans votre lecteur et allumez votre Amiga. Jouez à partir de la disquette, cela vous sera utile, si elle sort protégez contre l'écriture de diverses jouez.

Il faut utiliser son joystick, pour choisir dans un premier temps sur l'écran de jeu lequel des trois niveaux vous allez affronter. Ensuite, il suffit de diriger votre personnage avec la manette du jeu. La boussole sort à l'avant de ce à déposer un domino. En combinant le mouvement du joystick vers le côté et une pression sur le bouton, vous pouvez le domino vers lequel vous êtes orienté.



## PC ET COMPATIBLES

**Changement**  
Protégez votre disquette contre l'écriture. Il suffit de placer votre disquette dans votre lecteur 3,5 pouces. Mettez vous sur l'unité, un question ("A" ou "B") Tapez "Push" et patientez quelques secondes. Vous devrez rentrer un nom pour configurer le jeu ou fonction de votre ordinateur. Si vous appuyez la clavier, les touches "F1" déclenche le curseur sur l'option qui vous intéresse. Appuyez alors sur "Return". L'option "Start game" permet de commencer une partie.



Vous déplacez le petit personnage à l'aide des touches flèche du clavier. Lorsque vous êtes devant un domino, vous pouvez dans le premier, un presser la touche "Space". Pour le déposer, appuyez le encore sur espace. Si vous êtes à côté d'un domino, vous pouvez le poser en appuyant "Return" et sur la touche "F1" qui vous amène vers la place. Un touche "P" donne accès à un menu exploratif des divers dominos utilisés.

## Le but du jeu

C'est très simple. Vous devez organiser l'opération des dominos, pour que, en une seule partie, vous finissez tous jambier et effondrer le domino "trigger", qui ouvre la porte vers le prochain niveau. Allez, vous n'avez droit qu'à une partie et si le domino précédent n'a pas été le dernier à tomber

standard, il tombe dans une direction, copiez-lui et déplacez la chute d'un domino, splitter il se sépare en deux dominos lorsqu'il est touché, explosez il explosé lorsqu'il est touché et détruit le tel sous la partie, où domino ne tombe au moins un doigt de cette seconde, brisez où domino se transforme en point lorsqu'il tombe à proximité d'un puits, tentez à dépasser lorsqu'il est touché, tentez d'ouvrir la partie vers le niveau suivant, attendez il déclenche les lances de la graine, montez le plancher pour poser des dominos également nécessaires, tant que ce domino ne passe de sa disposition, jusqu'à ce qu'il touche un stopper ou qu'il atteigne un obstacle.



22, rue de la Paix - 75009 PARIS  
Tél. 44 90 44 - Courriel :  
gen@cdt.com - Tél. 01 30 81 15 22 - 70 37

#### REDACTION

Délégué Adjoint des rédactions :  
Sébastien Levaillard  
Rédacteurs en chef :  
Ariane Lévy (L'actualité),  
Gérard Lefèvre (Techno-mag),  
André Levard (Gaming),  
Rédactrices :  
Olivia Cossu, Céline Joffre, Philippe Quiclet,  
Véronique Chauvin, Christophe Rauzé.  
Rédacteur en chef :  
Christophe Chauvin.  
Rédactrice en chef :  
Véronique Chauvin.  
Rédacteur en chef adjoint :  
André Levard, Christophe Rauzé.  
Rédacteur en chef :  
André Levard, Christophe Rauzé.

#### CONSEILS

#### Conseil d'Or

*D*epuis que je peux partir dans les étoiles,  
sans être retenu par le dernier métro, je vais  
plus loin dans mes élucubrations  
amoureuses.



On n'imagine pas à quel point deux roues et 49 cm<sup>3</sup> peuvent augmenter un quotient intellectuel, enrichir une culture générale ou donner des idées pour le tennis, la boxe et en même temps le violon ou la danse moderne. Lycée, expo, circ, pétanque, café, bourse... En cyclo Peugeot dès 14 ans sans permis tout est permis ! Il y a 3500 concessionnaires Peugeot pour rentrer dans la vie.

**LES 103 DE PEUGEOT.**

100 % d'autonomie dans 49,9 cm<sup>3</sup>





# Génération 4

## Courrier des Lecteurs

### 19, rue Héhézisse Moreau 75018 PARIS

#### LES PAS CONTENTS

Ce mois-ci, dans Gén4, un dossier des lecteurs spécial mécontents. Il ne faut pas croire en effet qu'un magazine ne reçoive que des lettres de félicitations.

Vous nous écrivez aussi pour dire ce qui ne va pas dans le magazine et dans un accès d'honnêteté incompréhensible, nous avons répondu à quelquesunes de vos critiques.

#### LETTRE DU MOIS

##### Salut à tous !

Je vous écrit pour vous faire part de quelques remarques : Pourquoi ce jeu qui sort sur ST, adapté de la version Amiga ou PC n'est-il pas testé (Leander, Electro, Tel, First Sensors...)?

Prévoit les jeux PC, adaptés d'un version Amiga, ou vice versa, sont toutes eux. C'est pour cela que j'ai mandé à la triste confection que vous abîmez, à un bas niveau, l'ambition le plus répandue en France (aujourd'hui 400 000 unités), l'Atari ST. Mais à part cela, je trouve votre casard vraiment génial (pour ne pas dire le meilleur).

Fabric C. (Epinay)

S'il est vrai qu'il nous arrive d'oublier de tester une version ST d'un jeu déjà sorti sur une autre machine, le contraire est aussi parfois vrai dans l'autre sens (version ST ou PC non testés). Nous avons tout d'abord un manque de place pour tester toutes les versions qui sortent.

Aussi accordons nous plus de place aux nouveaux jeux et aux adaptations qui en valent la peine. En parlant ensuite, un voire

deux mois après la sortie nous semblerait alors peu utile. Nous essaierons aussi, lorsque nous testons un jeu sur plusieurs machines, de délimiter les différences techniques propres à chaque version, nous évitant par la même de faire trois fois le même pour prouver le contraire, tu pourras voir que dans ce numéro de Génération 4, nous avons testé Leander sur ST, Grand Prix sur ST, Mega-lo-mania sur PC, Cover Action sur Amiga, Eye Of The Beholder 2 sur Amiga... .

Et toc !

J'achète Gén4 depuis plusieurs années et j'ai longtemps considéré le journal comme le meilleur de sa catégorie. Mais je dis tout à regret, que Gén4 est maintenant en queue de peloton. Engagée où l'etre ? Quelques exemplaires, parmi d'autres, qui justifient mon jugement.

Une Gén4 donne l'impression que vous avez du mal à écrire suffisamment d'articles pour la remplir. Il y a de moins en moins de tests (regardez ce qui fait nos concurrents !) et ceux-ci sont généralement très courts. Autre problème, les photos d'écran, elles sont globalement sombres et d'une netteté douteuse. Pas l'impression qu'à trop voulu détourner nos talents (Cartette solide, Club...) mais délaissé un peu Gén4.

Enfin, ajouter une disquette, que l'on paye d'avance, ne suffit pas à réhausser la qualité de journal. Je vais continuer à l'acheter un peu au dos, ce qui prend un temps et rapide

Joel L. (Le Chambon Feugerolles)

Que de critiques ! Pour répondre à ta première remarque sur le nombre de tests, décrasant selon toi, il faut d'abord savoir que les mois de février, mars, avril sont généralement relativement pauvres en actualité. Comptes le nombre de tests micros dans un Gen4 et dans les magazines concurrents et tu réaliseras que la différence n'est pas toujours au désavantage de Gen4 (au contraire même), comme tu sembles le soutenir si vigoureusement.

D'autre part, des tests de quatre page sur les très bons jeux, ne me semblent pas vraiment donner l'impression que l'on a du mal à écrire les articles ! Dernier point, nous préférions parler rapidement, voire pas du tout, des jeux qui n'en valent pas la peine ou qui ne sont que des adaptations. Pour ce qui est de la qualité des photos, j'avoue que sur un ou deux numéros, nous avons eu quelques problèmes de scannage et d'impression, qui sont désormais résolus. La diversification des activités grantant autour de Gen4 n'affectent en rien ce dernier, puisque le Club, la cassette vidéo, Oxygen... sont sous la responsabilité de gens extérieurs à la rédaction du magazine. Enfin, pour ce qui est de la disquette, je trouve que payer 5 francs de plus, pour avoir une disquette et surtout des démos jouables de jeux, n'est pas trop cher.

D'une part, tu vas t'amuser un bon moment avec et d'autre part, elle te permet de découvrir un jeu génial et de t'en donner une meilleure idée que n'importe quel test de 10 pages ne pourrait le faire. Tu pourras donc décider d'acheter un jeu sans vraiment te tromper sur son intérêt, ce qui te fait économiser dans l'absolu, au moins trois cents francs (pris moyen d'un jeu).

J'espère que les changements que tu ne manqueras pas de remarquer dans ce numéro te feront changer d'avis.

#### ■ Saint GEN4, voici quelques questions :

- Planet Side et Microcosm sortent-ils sur CD Rom Amiga ?
- A-t-il une chance de sortir un jour des jeux comme Wing Commander 2 ou Ultima Underworld sur CD Rom Amiga ?
- Quels deviennent Lightquest, Chaos Engine, Apocalypse et Captain 7 ?
- Pourquoi Pagansoft n'a-t-il pas sorti Dungeon Master sur Amiga ? Est-ce une version rendue au niveau graphique ?

Un Fan de Didier

Planet Side et Microcosm, ainsi que bon nombre d'autres produits Pagansoft, sortiront sur CDTV (en fin d'année), et par conséquent sur CR Rom Amiga (puisque il y a compatibilité totale). Pour ce qui est de Wing Commander 2 et d'Ultima Underworld, la sortie du produit pour CDTV est beaucoup moins sûre, Origin n'étant pour l'instant pas très chaud pour cette machine.

Par contre, Wing Commander sur Amiga devrait enfin être montré pour la première fois à Chicago ! Chaos Engine, prochain produit des Bitmap Brothers, n'est prévu aux dernières nouvelles que pour septembre. Lightquest est pour le moment un projet sans futur, et Apocalypse, maintenant chez Virgin, est prévu pour le début 93.

Captive 2 est toujours en développement, mais nous vous en parlerons plus amplement dans le prochain numéro. La version Amiga de Dungeon Master qui ressort est toujours la même, Pagansoft estimant que ce jeu est toujours compétitive face à ses concurrents (Eve Of The Beholder 1 et 2, Black Crypt).

#### ■ J'ai un problème avec ce jeu, vendu sur Génération 4. J'ai ce effet sur Amiga et après avoir fini le premier niveau de Fire & Ice, je joue au second. Que se passe-t-il ?

N'oubliez pas de lire ce qu'il y a manqué sur la disquette, sur la couverture et sur la page d'explication. Les jeux présents sur la disquette de Gen4 ne sont que des démonstrations jouables. Vous pouvez donc y jouer seulement quelques temps, sur un niveau ou plusieurs, seule une toute petite partie du jeu étant présente. Le jeu complet ne peut être acheté que chez un revendeur. D'autre part, faites attention, à toujours mettre la languette de protection sur votre disquette pour empêcher l'étalement d'informations. Sinon, vous pouvez endommager les données présentes sur la disquette, ce qui rendrait les démos inutilisables !

#### ■ Cher Gén4, j'aurais tort pour que nous continuions à mettre des rubriques sur les consoles ? Il y a d'autres magazines pour cela. Y aurait-il prochainement des versions ST de Star Trek et de Wing Commander (1 et 2) ? Vous devrez faire une rubrique spéciale complémentaire.

Anonymous

La rubrique console reste dans Gen4 pour plusieurs raisons. Certes, vous pouvez maintenant acheter Supersonic (Megadrive, Game Gear, MasterSystem) ou Banzai (Super Nintendo, Nintendo, Gameboy) pour avoir toute l'actualité console Sega ou Nintendo (pour seulement 10 francs). Les possesseurs de Lynx, de Neo Geo et de consoles Nec existent cependant bel et bien, et ils ont le droit eux aussi d'être informés des produits qui sortent pour leur machine respectives. D'autre part, les gros produits Super Nintendo et Megadrive méritent d'être traités dans Gen4, les possesseurs de micros ayant en plus une de ces consoles étant assez nombreux. La rubrique est plus petite certes, mais elle existe toujours.

# INITIATION AU PC

Vous êtes très nombreux à nous poser des milliers de questions sur les PC et compatibles. Il faut croire que les termes propres à ces machines sont nombreux et souvent incompréhensibles pour les non-initiés, alors pour ceux qui croient tout connaître. Voici donc une présentation très sobre (comparativement à son sujet), pour vous familiariser avec le vocabulaire des PC.

PG KESAKO ?

Nous employons sans équivoque le terme de PC pour désigner certains ordinateurs mais ce qu'il faut faire est de comprendre que le "PC" est une norme d'ordinateurs instituée il y a déjà longtemps par IBM pour délimiter le "Personal Computer" ou micro ordinateur familial. Très rapidement, de nombreux constructeurs ont copié cette machine, essayant à leurs produits une compatibilité (plus ou moins grande) avec les modèles originels d'IBM. Ces derniers sont compatibles. Tous n'ont pas réussi à convaincre (pas ou quatre des moins bons chez parfois pas). Compatibles offrent des capacités et un fonctionnement globalement similaires au cas des IBM PC. Nous avons donc pris l'habitude de désigner par "PC est compatible", soit par "PC" tout simplement l'ensemble de ces ordinateurs.

188 386, SK DX XT, AT, D28884QH/PW  
"éclate sur 386 DX - alors que sur 286,  
Cz game d'expressions n'est pas très volonté  
d'interpréter certaine part. En fait, c'est assez  
simple, en effet que : Pw 266, tout dialogue  
ordinateur utilise un microprocesseur Intel  
80286 (cf le Material), si 80386 pour ST et  
Amiga). Les 386 correspondent bien sûr à  
l'interprétation. Il existe de microprocesseur 80386.  
Pour ce qui est des termes SK et DX très liés  
nous, en ce moment, ils sont utilisés pour  
différencier les ordinateurs 1632 bits et les  
autres ordinateurs 32 bits (sauf certains DX) plus  
rapides. De même XT et AT désignent  
respectivement les ordinateurs 8 bits et les 16  
bits. Pour ceux qui n'entendent de « ne pas avoir  
la question, je dis STOP. Je ne dirai pas ce qu'est  
un BIT ! »

- d'un disque dur (lecteur de disquette).
- En général, un PC est constitué dans sa configuration de base :
  - d'un écran (Moniteur CGA EGA VGA...)
  - d'un clavier
  - d'une unité centrale
  - d'un disque dur (entre 20 et 300 Mo)
  - dans ce cas de deux lecteurs de disquette (3,5 pouces ou 5,25 pouces).

d'une source  
d'un système d'exploitation DCC.

— a mature civilization does

Pour fonctionner tout ordinateur doit pouvoir effectuer un certain nombre d'opérations les unes sur les autres. Ces opérations sont nommées instructions ou ordres. Chaque ordinateur possède donc une liste d'instructions qui décrivent tout ce qu'il peut faire. C'est l'appellation de l'Operating System ou DOS pour un PC. Sur Amstrad ST il s'agit du TOS (Trend Operating System) et sur Commodore Amiga vous avez Workbench.

Il peut que vous entendiez parler du "DOS 1" ou "DOS 3". Ces dénominations désignent les différentes versions de ce système d'exploitation. Le "DOS 5.0" est la version qui est désormais vendue avec les PC. Le DOS 5 n'est plus complètement adapté au nouveau matériel.

and partly above the front

Une telle centrale est le bonier qui collecte tous les émissaires de l'ordinateur : microprocesseur, processeur graphique, résistances, circuits imprimés.

La grosse différence entre un PC et un ST par exemple vient de la modulabilité du PC. Vous pouvez en effet encliner diverses cartes diverses d'embellissement, grâce à cet effet sur les ports, les RS232, VESA, matrox, matrox, carte vidéo, etc carte sonore.

De nombreux standards de médias audio existent pour les PC. Il faut bien sûr avoir le matériel et logiciel correspondant. Par ordre

écrivant du qualité, vous avez  
reçu HERCULES 7200048 pointz (qualité) en  
7 endroits.

mode CGA: 320x200 points en 4 couleurs  
mode EGA: 320x200 points en 16 couleurs  
mode TANDEM: même que le mode EGA.  
mode VGA: 640x480 en 16 couleurs ou  
MOGA.

made MCGA 3.604.280 en 256 coûts.

Adam a installé un PC. Ses deux amis ont acheté un disque dur. Le problème résulte alors du fait que pratiquement tous les jeux doivent être installés sur ce disque dur avant de pouvoir y jouer. En général, le programme d'installation est très simple, un programme s'appelle INSTALL (neuf fois sur disque) et occupant de tout faire. Vous n'aurez qu'à répondre à un certain nombre de questions pour que cela se joue au mieux les capacités de votre machine.

#### **ECHIERS PARTICULIERS :**

177

Il s'agit de petits programmes qui occupent la gestion de divers périphériques. Une fois installés, ils restent en mémoire et permettent, par exemple, d'utiliser une carte sonore, une carte sonore, un lecteur CD ROM... Ils sont généralement spécifiques à chaque type de matériel. Par exemple, un drive de CD ROM Sony ne marche pas avec celui d'un lecteur NEC qu'il n'a pas.

BAT.COM.EXE

Les éditions suivies de ces codes sont détaillées. En tapant leur nom puis "Entrez", ils déclenchent généralement un processus. Le plus utile est basé sur le lancement d'un jeu ou son installation.

CONGRESS

Ce petit programme se charge automatiquement au lancement de votre PC. Il permet de délivrer deux planimétries concernant votre machine. Vous pouvez ainsi indiquer le type de volet comme il devrait être vu à l'origine (français = AZERTY, américain = QWERTY) et nommer celle que vous avez utilisée.

AUTOCDEXCRAT

Il s'agit d'un fichier qui stockera automatiquement au démarrage de votre ordinateur. Il permet généralement d'installer des Drives ou voies permettant par exemple de gérer la sonde, mais aussi de modifier le message d'erreur sous DOS 16. C



# DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GENERATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrirons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club.

Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

## ✓ Les cadeaux d'adhésion

Et tout de suite, maintenant, c'est gratuit, un des packs présentés ci-dessous et ci-dessous !

## ✓ Les cadeaux surprises du club

Qui ait d'autant plus d'avantages tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander. Les frais de port seront à votre charge.

## ✓ Les démos gratuites des nouveaux jeux

Recevoir la copie démo pour recevoir en avant-première la demo de votre choix. UN JEU ISME !

## ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club

Redoublez, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je vous rassure.

## ✓ Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !

## ✓ DES REDUCTIONS SUR TOUS LES PRODUITS DANS LES MAGASINS AGREEES CLUB GEN4

## TROP C'EST TROP !

Les adhérents dont les numéros de carte vont de 801 à 850 recevront le Paris qui voit...

Merci à :



## INFO'S

Vous avez jusqu'au 18 juin pour nous renvoyer vos bulletins. Passée cette date les bons de commande cadeaux et démos ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envois sont de 30 jours minimum.

## BULLETINS (adhésion simple, abo-adhésion, cadeaux, démos)

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse complète :

- Adhésion 150 francs
- Adhésion + Abonnement 176 francs pour l'étranger
- 400 F pour 11 numéros
- 386 francs pour l'étranger
- 1 680 F pour 22 numéros
- 1 666 francs pour l'étranger

n'oubliez pas d'inscrire votre N°

N° Carte : \_\_\_\_\_

- J'adhère au club GEN4, je recevais bénéfici d'une carte de membre du club (valable 1 an) ainsi que le pack n° \_\_\_\_\_ (pour le pack n° 1, 2 ou 3 je choisis la moins chère).
- Je passe par chaque bancaire à l'ordre de Pressimage. Signature plus forte pour les envois !

Remplissez les coupons qui vous concernent

## COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous offrir dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4, à partir du 26 de chaque mois.

Ref. 1 : \_\_\_\_\_

Ref. 2 : \_\_\_\_\_

Ref. 3 : \_\_\_\_\_

## COUPON DEMO

Parmi les démos proposées, j'ai choisi une (je fais une seule). Dans la case des stocks disponibles

Amiga

ST

PC







# NEWS

## SUPER NINTENDO : ILS SONT PARTIS



Votre serviteur devant le musée de Psyduck (Home Sweet Home)



Le château de Disney World.  
résidence d'étoile de la rédaction



Oliver est parti là toute la journée,  
espérant qu'un réalisateur égaré le  
retrouverait!

gagnants du concours et moi-même. Tout ce petit monde se retrouve donc à Orlando où nous attendent une visite complète du complexe Disney-Pixar pour Disney World (fabuleux), accès à Epcot Center (excellent), troisième réservé à la web d'Orlando (impressionnant), quatrième à Universal Studio et Sea World (sublime), dernier, au retour sur Paris (abominable).

La nuit était réservée aux consoles dans une chambre de l'hôtel louée à cet unique

Lorsque l'on m'a annoncé mon départ imminent pour Los Angeles, alors à feu et à sang, à l'occasion du voyage-concours organisé par Nintendo pour la sortie de sa nouvelle console Super-Nintendo, je me suis demandé si il n'était pas plus opportun

d'importe un casque lourd plutôt qu'un appareil photo. Les fines planches de la rédaction, auxquelles je m'allongais de répondre par un sourire artificiel, me plongeaient dans des impressions sombres et j'étais décidé à ne pas oublier d'importer le fusil miniblock nécessairement dérobé, par Stéphane lors de sa libération.

Précaution bien insufflée, finalement le voyage se fera sur Orlando. Étaient présents : Eva-Lise Blanckensee de Banda, Laurent Petitguillaume de Skyrack, et M6, Trome & Fumradio, nos deux charmants G.O. Isabelle et François. Marc un confit mais néanmoins confit, les



Eva-Lise Blanckensee et Laurent  
Petitguillaume de Skyrack et M6  
engagés dans un concours sur  
Game-boy ...



effet et où les batteries de téléviseurs disputaient la place à des jouteurs aux yeux vitreux. C'est donc dans une atmosphère de tripot digne de Maxx que les participants se livrent à leur occupation préférée sur la version américaine de la Super-Nintendo, j'ai nommé, le défoncé paddle.

C'est pour nous l'occasion de découvrir quelques jeux qui ne sont pas encore disponibles sur le marché français. Addams Family, jeu de plateformes basé sur les aventures de cette famille hors du commun, est un superbe jeu d'arcade dans la lignée de Mario, mais plus beau! WWF Championship est un excellent jeu de catch dont les options de jeu vont de "un contre un" à l'éoption "demain survient". Super EDF est un shoot them-up de



Et voici une infime partie des Studios Universal...

quint avec des sprites gros comme ça. Mais personne ne pouvait rivaliser avec l'imbattable Mario dans la quinzième partie de sa saga. En ce qui concerne la console elle-même, elle a surpris les gagnants du

concours par ses effets de zoom et de rotation d'écran on veux-tu-en voilà, et ses qualités graphiques et sonores qui vont lui permettre désormais de dévorer à pleines dents le marché des 15 bits.



Et voici le Drive-in tower dont sera d'Happy Days. C'est à Universal Studios.



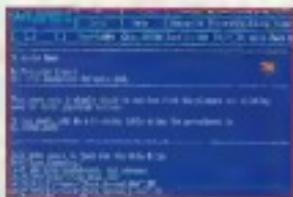
On attend avec impatience la sortie du CD-ROM Nintendo pour parachever les qualités de ce produit.

C'est donc un voyage et une corrida Super-Nintendo sur mesure que nous a concocté Nintendo et sur laquelle sortent ou vont sortir des jeux tels que Sim-City, Castlevania IV et autres hits dans les mois à venir.

Sega aurait-il trouvé plus fort que lui ? Le grand combat est d'ores et déjà commencé et devrait connaître son apothéose à Noël !

Après le STOS sur ST, le programmeur français François Loriot nous avait concocté AMOS pour Amiga, un langage simple à apprendre et permettant d'utiliser au mieux toutes les possibilités de la machine, afin d'en faire des jeux. AMOS était destiné aux débutants en programmation sur Amiga, mais demandait tout de même un minimum de connaissances de base. Aujourd'hui, voici le terme d'Easy Amos une version simplifiée mais améliorée du langage orientée encore plus vers l'utilisateur débutant. Easy Amos vous permettra rapidement (et surtout très simplement) de faire des effets visuels étonnans, d'y ajouter des personnages animés de la musique, de la parole, du texte... Bref, vous serez bientôt capable de

## EASY AMOS : FAITES VOS JEUX



faire un jeu, sans jamais avoir programmé auparavant ! Aide d'un manuel de plus de 100 pages, vous allez tout découvrir l'Amiga et la programmation avec 20 logiciels par ordinateur et plusieurs jeux expliqués ligne après ligne... Au final, un produit fabuleux pour les débutants à condition qu'ils parlent anglais, le produit n'étant pas encore disponible en français, et qu'ils possèdent un Amiga avec au moins un mégaoctet de mémoire.

### DES FOURMIS DANS LES MACS

Génération 4 nous propose ce mois-ci un dossier sur le jeu pour Macintosh, manquant l'arrivée de cette machine parmi celles dont nous nous occuperons désormais.

Ce mois-ci, Camerons propose un bundle avec Sim Ant, le jeu de chez Ocean et un livre sur les fourmis, afin de mieux comprendre la vie de ces petites bestioles. Un pack éducatif intéressant, disponible au prix de 370 francs.



### LANKHOR REPREND LA COURSE



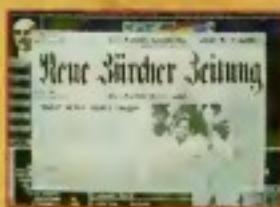
En attendant le jeu d'aventure Black Sot, dont l'intrigue ne cesse d'immerger, Lankhor a la bonne idée de mettre à la vente, au prix de 149 francs, un data-disk pour Amiga et ST de Vroom. Voilà de quoi vous éclater sur de nouveaux circuits, en Italie, au Mexique ou au Portugal, en Allemagne, au Canada ou au Brésil. Que demande le peuple ?

### ACCOLADE JOUE ET GAGNE

En attendant la troisième mouture d'Hareball ainsi que le jeu d'aventure Gateway, Accolade proposera aux possesseurs de PC deux jeux pour cet été. Grand Prix Unlimited est une simulation de course de F1, avec l'ensemble des circuits du Grand Prix, mais aussi la possibilité d'établir vos propres parcours. La 3D simule Rude et est accompagnée de graphismes digitalisés du plus bel effet. Grandmaster Chess est un jeu d'échec encore plus fort que



**PAS DE VACANCES  
POUR MICROPROSE**



La compagnie américaine éditera le mois prochain un nombre important de produits sur PC. Nous aurons tout d'abord droit à *Chess in The Kremlin*, un jeu de



Chessmaster 3000 ou Sargon V. Il sera disponible début juillet sur PC, et propose toutes les options habituelles des jeux du genre, avec en plus d'impressionnantes graphismes en Super VGA.

stratégie politique dans lequel vous vous retrouvez à la tête de l'ancienne Union Soviétique. A vous de changer le cours de l'Histoire! *Draakon*, le premier jeu de rôle de Microprose, est signé par Sandy Petersen, un grand nom du jeu de rôle traditionnel. Le jeu sort le mois prochain sur PC, et devrait avoir quelques côtés originaux. C'est également le mois prochain que Vektor Graphics, les auteurs de *Killing Cloud* et *Fighter Bomber* proposeront *B-17 Flying Fortress* sur PC. Ce simulateur s'annonce impressionnant, et devrait sortir sur Amiga et ST durant l'été. Côté adaptation, l'arrivée de Microprose Golf sur PC est aussi prévue pour juin, avec une version entièrement

## LE MOIS PROCHAIN...

*Génération 4 d'été, numéro double !*

Au programme: des tests par dizaines, des previews de tous les coins du monde, un reportage sur le C.E.S. de Chicago, toutes les nouveautés à venir d'ici la fin de l'année, des interviews, des surprises, plusieurs dossiers étonnantes, des concours, le guide du nouveau 3615 Gen4, des soluces à ne plus savoir quoi en faire, des trucs et astuces par milliers, de nouvelles rubriques, une incroyable disquette de démo et bien d'autres surprises.

Rendez-vous fin juin dans tous les kiosques pour découvrir *Génération 4* numéro 46.



reprogrammée, bénéficiant d'une 3D encore meilleure et de graphismes VGA du plus bel effet. Enfin, les vacances marqueront l'occasion pour la société de terminer ses produits de la fin d'année, dont le simulateur de vol et jeu de strate-  
gie qu'est ATAC, prévu pour Amiga, PC et ST, ainsi qu'un autre simulateur de vol, Hamer, prévu pour la fin d'année sur Amiga et PC.

### VIRGIN S'AGITE

Alors que Dune fait actuellement un joli carton sur PC, Virgin ne s'contente pas sur ses lauriers et prépare de quoi deviner l'éditeur le plus prolifique de l'année! Au

programme de la rentrée, Apocalypse, un jeu "la la" Choplifter à la résolution fabuleuse; Motorhead, un jeu d'arcade basé sur le personnage principal du famous groupe hard; KGB, un jeu d'aventure mélangeant et français, signé Cryo, les auteurs de Dune. Peu n'est sûre que la version américaine de l'excellent Whirlwind Smasher, alors que MC Kids est un jeu de plates-formes, inspiré de Mario, et sponsorisé par Mac Donald. Rockbox est un jeu entre Lemmings et Hugo-La-Maria, voilà qui promet! Kyndra, nommé maintenant Fables & Fonds, est un jeu d'aventure dans la lignée de ceux de la Lucasfilm, mais avec des graphismes encore plus beaux! Legacy Of The Neuronancer est un jeu dans le style de Eye Of The Beholder, avec des écrans plus soignés! Le très attendu Guest, dont on devrait en voir beaucoup plus au prochain CES de Chicago, est prévu pour octobre sur CD-Rom PC. Enfin Reach For The Skies est le fameux simulateur de vol plusieurs fois mentionné en preview voire en test, mais jamais sorti. Le jeu a bénéficié d'un lifting, et propose maintenant des graphismes particulièrement réussis!

Quant à 93, on pourra découvrir Cannon

Fodder, un jeu signé Sensible et dans lequel vous dirigez des soldats idiots (NDLR: ok, c'est ridicule), qui sautent plus drôles que Lemmings. On devrait également pouvoir continuer à explorer les mystères d'Amalie en jouant à Dune 2, réalisé par Cryo ou bien à un autre jeu basé sur Dune, réalisé par Westwood l'équipe ayant fait les deux premiers Eye Of The Beholder, et ayant quota 551 pour Virgin. Et puis finalement, on devrait découvrir Cybernet, un nouveau produit CD dans la lignée de Guest et D-Day, une simulation du débarquement par les auteurs de Reach For The Skies. Quelques bons produits en perspective.

### ENTERTAINMENT INTERNATIONAL'S ACTIVE

Le groupe britannique qui regroupe Empire, Sullivan Bluth, Paragon et ReadySoft annonce deux jeux pour le mois prochain. Cool Croc Twins sortira sous le label Arcade Masters sur Amiga, PC et ST. C'est un jeu d'arcade-stratégie très mignon, avec près de 60 niveaux. J'en verrai également la sorte des versions Amiga et ST du jeu de rôle Megatraveler 2, du jeu de sport International Sport Challenge sur Amiga, PC et ST, mais aussi du wargame/arcade Campaign, déjà présenté en preview auparavant.



### LA PORTE DES DEMONS

Le prochain produit de Gremlin Graphics n'est autre que Daemongate: Donovan's Key, le premier d'une longue série de jeux de rôle. Déjà présenté plusieurs fois en previews, le jeu pourra très bien sortir dès le mois de juin sur Amiga et ST... mais si jamais un quelconque

retard venait empêcher sa sortie avant l'été, il faudrait certainement attendre la rentrée pour l'amuser à explorer le monde gigantesque créé par l'équipe d'imaginaires pour ce jeu.



### DU NOUVEAU CHEZ TLK GAMES

Après l'excellent Tchoukball pour Amiga, PC et ST, TLK Games nous propose Equality, un came-to-life basé sur le système de la balance. Le jeu fonctionne sur PC VGA, et est disponible au prix de 130 francs, en écrivant à TLK Games, Grand Rue, 81150 Rovigny.

MILO, POUR L'ÉNERGIE, ÇA VA MERCI!

AVEC MILO,  
ON PEUT GAGNER  
LES BASKETS  
DE SON CHOIX.



Absolument ! Pour gagner vos baskets préférées, téléphonez au 16 (1) 30.89.90.01. Il vous faudra juste répondre à la question : "Quelle est la valeur énergétique en kcal, contenue dans 100 g de MILO ?" (La réponse est sur les boîtes de 400 g et 800 g). Après, indiquez seulement 3 modèles de baskets de votre choix et vos coordonnées. Chaque jour, il y a 10 gagnants tirés au sort, donc autant de chances de gagner, du lundi au vendredi.

Offre valable du 4 mars au 18 mai. Une offre obligatoire d'achat.

En outre, vous pouvez recevoir un super porte-clés baskets. Au dos des boîtes de MILO, découpez 4 points et envoyez-les avec 10 F à l'adresse indiquée (ou bien un chèque de 50 F). Il y a 1 point sur les boîtes de 400 g et 2 points sur celles de 800 g.

Offre valable jusqu'au 31/05/99



## UNE FORET BIEN DANGEREUSE

Electronic Arts présentait au dernier ECTS de Londres un jeu espagnol, développé par Zeus Software, une équipe espagnole travaillant avec Dynamic. Ce jeu d'action nommé Risky Woods se déroule à travers douze niveaux fantastiques, peuplés d'une vingtaine de créatures différentes. Vous pourrez ramasser de l'argent après avoir tué un ennemi, vous permettant par la suite d'acheter de nouvelles armes. Apparemment très joli, le jeu n'est pas sans rappeler les productions habituellement visibles sur console. Sortie prévue cet été sur Amiga, PC et ST.



## NAISSANCE D'ELECTRONIC ARTS CD

Lors d'un rapide passage à Paris, Mark Lewis, directeur d'Electronic Arts Europe annonçait la création d'une cellule de développement de produits CD aux Etats-Unis. Une annexion à rapprocher bien sûr de celle-fête, le mois dernier au sujet de la collaboration entre Electronic Arts et Mattel, en vue de créer une nouvelle console à base de CD-Rom. Sans néanmoins avouer de cette console, Mark Lewis a expliqué que la cellule CD préparait des jeux pour PC (plusieurs produits éducatifs), et des jeux d'aventure) des jeux d'action pour

CD-Rom, Super Nintendo et Megadrive ainsi que des jeux CD pour la fameuse console. Une affaire à suivre.

## DE VRAIES SALES D'ARCADE EN FRANCE !

Saviez-vous que la plupart des machines d'arcade que l'on trouve dans les salles spécialisées ou les caïts ce sont que des copies made-in ailleurs, des véritables jeu? Ne vous êtes vous jamais demandé pourquoi tous les jeux étaient de vieilles carcasses? Fort

heureusement, les choses sont en train de changer avec l'arrivée de jeu de plus en plus équipés de matériels (comme le R-360).

Et puis, la France commence à intéresser les constructeurs comme Sega qui possède déjà une grande salle d'arcade à Euro-Disney, et qui prévoit une gigantesque salle de jeu en France dès 1994. D'ici là, les Champs-Elysées devraient avoir une salle importante avec toutes les nouveautés dont les fameux jeux en réalité virtuelle, que l'on peut voir partout à Londres, mais qui demeurent introuvable chez nous.

AUX  
COMMANDES DE  
VOUS NE MANQUEREZ  
PLUS VOTRE CIBLE



CH PRODUCTS  
VOUS OFFRE UNE  
GAMME DE PRO-  
DUITS DONT LA  
QUALITE PREMIERE EST LA PRE-  
CISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE  
LA MANEUVRABILITE ET L'EXACTI-  
TUD DES PRODUITS CH POUR  
ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE  
QUASI REELS LES RAIDS ET MIS-  
SIONS QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES  
chez tous les bons revendeurs



#### MACH 1 MACH 1 PLUS TM

- Plus ergonomique
- Précision optique
- Disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualité/prix



#### ROLLERMOUSE

- plus rapide et plus précis
- de 400 à 2500 CPS
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



#### GAMECARD AUTO III

- 2 ports joystick
- Installation sans filtre
- Pour IBM PC/XT/AT/PS/2 jusqu'à 33 MHz

**MACH II / III**

- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- Haute précision



**HIFLECO**

d'activités de l'Ouest  
Lyon



### STYWOX : ILS ARRIVENT

Nous vous en avions déjà parlé le mois dernier, mais cette fois-ci, le produit ne devrait plus trop tarder. Ultimate Fight est un jeu d'arcade qui par bien des aspects fait tout de suite penser à Space Harrier. Après une première phase de qualification, vous dirigerez en effet un vaisseau spatial dans un décor en 3D qui défile sous votre appareil. Ce ne sont pas moins de six planètes qu'il vous faudra traverser et autant vous prémunir tout de suite, ce ne sera pas de tout repos.

L'animation semble rapide et fluide sur ST, et un grand soin a été accordé à la réalisation technique pour obtenir des graphismes et une ambiance sonore de qualité. De nombreuses scènes animées sont prévues entre plusieurs niveaux, donnant à l'ensemble une petite note cinématographique intéressante. Enfin, vous aurez droit aussi à un combat à l'épée contre votre adversaire. Vous devrez pouvoir jouer à deux en même temps, ce qui risque de faire de ce produit un hit en puissance.

Réponse cet été.

### LE PROCHAIN NUMÉRO

Le mois prochain, c'est l'été. Et comme chaque été, nous partons en vacances, et du coup, rissons un numéro double plus gros, pour les mois de juillet et août. Donc, dans le numéro 46 du futur, vous trouverez bien sûr les tests de tous les nouveaux jeux dont beaucoup de football, Strike de Page, Euro Football Champ de Dominik, European Championship 1992 d'Eidos et pourquoi pas Kick Off 3 d'Anco, dont rien ne sera présenté à la presse avant la sortie du produit historique que les nombreux perdus concurrents ne pomperont pas les bonnes idées du jeu. À côté des footbals, vous aurez également plusieurs jeux sur les JO d'été chez Psygnosis, Microïds et bien sûr. Vous voudrez savoir ce qui sortira dans les mois à venir, ce sera l'occasion au jamais, avec un mega-reportage sur le CES de Chicago, où l'on devrait découvrir le Falcon 030.

d'Asian et tous les prochains hits Amiga et consoles, mais aussi des reportages chez les plus importants éditeurs du moment, vous serez servi. Et puis, l'été étant le mois des loisirs, vous aurez également un super-dossier sur un sujet brillant dont j'hésite encore à vous dire le thème! Rendez-vous le mois prochain pour un numéro de Génie inoubliable!

### PLUS LONGTEMPS DES MIRAGES

Ils sortent le mois prochain et n'ont rien à voir ensemble. Le premier s'appelle The Human, jeu d'arcade diffusé pour Amiga et PC, déjà présenté en preview. Il pourrait bien être aussi prenant que Lemmings ou Push Over. Le second est le nouveau jeu de Mike Singleton, et s'appelle Ashes Of The Empire. Lui aussi



présente, en rubrique preview il y a deux mois, ce n'est autre que Midwinter 3. Un grand jeu qui doit sortir sur Amiga en ju-

**SEGA**  
**C'EST PLUS FORT QUE TOUT.**

**LES**  
**A**  
**D'OR**

Meilleur jeu d'action  
Streets of Rage sur Megadrive

Meilleur jeu d'aventure  
Phantasy Star III sur Megadrive

Meilleur jeu sur console portable  
Mickey Mouse sur Game Gear

Meilleure réalisation  
Sonic the Hedgehog sur Megadrive

Meilleur Shoot'em Up  
Thunderforce III de Technosoft sur Megadrive

Meilleur jeu de simulation  
Elli Attack Sub sur Megadrive

Meilleur jeu de sport  
EA Hockey sur Megadrive (Electronic Arts)

**SEGA**

Disponible à l'unité pour Megadrive.  
Sur la ligne 199 et dans les meilleurs magasins.  
Visez pour les meilleurs jeux.

Sur les 5 meilleurs dans la catégorie  
"jeux" sur la ligne 199.  
**fnac** et **CDW**  
Seigneur à temps partiel 7,50 francs pour un jeu.

et PC à la rentrée. Testz complètement nos prochaines news sur deux produits, occasion pour nous de jeter un coup d'œil à Ragnorök, le prochain produit de Mirage, prévu cette année sur Amiga et PC.



## MICRO & MINNIE

Ces produits Disney Software arrivent de plus en plus vite en France. Ainsi, le mois prochain, nous devrions découvrir Star Wars sur PC, un jeu dont l'âme est paradoxalement intéressante. Vous pilotez un avion. Têtes des étoiles, mais tournez également un film de vos préférées (vous pouvez monter pour le proposer au public). Un produit véritablement innovateur, dont la réalisation ne semble pas en reste. Pour la fin d'année, Roller Coaster vous permettra de créer vos propres circuits de "montagnes russes" et de les tester. A voir... Enfin, fin 92, Heaven & Earth proposera toujours aux possesseurs de PC un jeu dans la lignée de Shanghai ou Shoko.



## BATMAN REVIENT



C'est Konami qui vient de dénicher les droits de Batman Returns, le nouveau film de Tim Burton et sorte du célèbre Batman. Le film annonce comme plus

noir, plus fou et plus drôle, sortira cet été aux Etats-Unis à la rentrée en France. C'est la toute nouvelle compagnie Rage qui est chargée de développer le jeu. L'équipe étant constituée de l'ancien groupe Special Fix, qui avait déjà fait Batman Caped Crusader pour Ocean. L'affaire est entre les mains des spéculatrices de l'homme chauve-souris.

## ALIEN 3 ARRIVE



Ça y est, à la fin du mois de juin, les aliens soient de retour tout du moins aux Etats-Unis. Alien 3 sort effectivement sous peu mais il nous faudra attendre fin août pour découvrir l'épisode annoncé comme étant le plus terrifiant de la série. Activision, l'éditeur de jeux sur consoles, prépare actuellement les versions Amiga, PC et ST du jeu, qui devrait arriver pour Noël.





"VOUS N'AVEZ  
JAMAIS JOUE A  
UN JEU AUSSI FOU".  
"VOUS NE POURREZ PLUS  
VOUS ARRETER D'Y JOUER".  
"VOUS ALLEZ BIENTOT ETRE GAGNE  
PAR LA FOLIE PUSH OVER".

Le magasin JOYSTICK A BIEN "OCEAN prépare un jeu réflexion dans la lignée de LIMMINGS mais sans pamphlet aucun, avec des personnages aussi attachants et un intérêt de jeu AUSSI PUSSANT. Nous avons pu jouer aux tous premiers niveaux du jeu de la précision et IL EST VRAI QHS CE SOFT POURRAIT CREER UN EVENEMENT A SA SORTIE.

ATARI ST  
COM AMIGA  
EN PC &  
COMPATIBLES



**ocean**





Qui est-il des nombreux projets un développement de la société et un par soulever la carte Ad Lib Gold qui aurait dû être disponible en France ce mois-ci ?

## POTINS

Félicitons notre collègue de chez Ubi Soft, Carole Breszak, qui a arrêté de fumer depuis quelques semaines.

Un exemple à suivre pour tous les petits et grands. Si vous ne le faites pas pour vous faites le pour les autres !

Enfin, nos meilleurs voeux à Eric Gauz, du chez Titus. Ce coureur de Japonici metra-t-il pas la graine devinant de se mixer ? On se fera viola, Eric ?



## LE TROPHEE DE PARIS

Venez nombreux à cette manifestation, organisée par divers clubs de grandes écoles (ESCP, ESG HEC, Dauphine ), par Cassini Belli et par Ubi Soft. Vous pourrez ainsi découvrir divers jeux de rôle, mais aussi quelques wargames et des jeux de plateau. Prix d'inscription : 40frs pour les gourous et 20frs pour les visiteurs.

## LES BITMAPS COMPILENT



### RAINBOW ARTS : LE RETOUR

Si Thomas est un jeu édité par Rainbow Arts, et va être l'objet d'une traduction en français. Il s'agit d'un jeu de stratégiaventure se déroulant au XVIII<sup>e</sup> siècle. Vous y jouerez le rôle d'un seigneur de la guerre prussien. Votre but sera de faire de la Prusse une des grandes puissances coloniales dans les îles Caraïbes. Réalisme historique, gestion économique, politique et militaire seront au rendez-vous.

### APRES LES DONJONS, L'ESPACE !

Telle l'équipe de programmeurs que nous avait étonnés avec Shadowlands réussira son système Photoscape dans un

nouveau jeu nommé Shadow Worlids. Cette fois-ci, c'est dans un univers SF que ce jeu de rôle se déroule : ce qui en change bien sûr la jouabilité du jeu, les joueurs utilisant des lasers à la place de haches et autres armes de combat de mêlée. Le jeu sortira pour la fin d'année sur Amiga, PC et ST.

### AD LIB : THE END ?

Sorti à de gros problèmes financiers, doit-il un problème dans la liaison d'un disque sonore révolutionnaire Yamaha, la compagnie Québécoise Ad Lib vient en effet de fermer son bureau de Boston et de licencier les 43 employés de la société. Cette compagnie, malheureusement d'une toute première sorte son de qualité pour PC semble donc avoir dépassé le bâton.

La première compilation des Bitmap Brothers est disponible sur Amiga et ST. Ce produit contient Speedball 3, Xenon et surtout Cadaver. On attend avec impatience la deuxième.

# Ultima Underworld

The Stygian Abyss



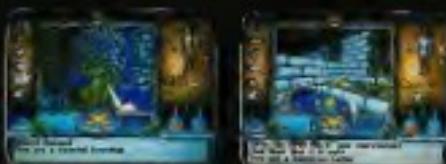
Un véritable jeu du type dungeon master en 3D, une formidable construction imaginative, en un mot, le premier jeu-club interactif permanent!

Vous jouez jusqu'à l'écran de vos ordinateurs家庭的, de vos amis, de vos collègues, de vos parents, de vos enfants et de vos amis et connaissances en ligne dans un espace 3D.

Rejoignez ce jeu, ce jeu, ce jeu, ce jeu... Nous avons les meilleurs amis, nous avons le meilleur jeu, nous avons le meilleur jeu, et le meilleur jeu au monde: *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*.

*Ultima Underworld: The Stygian Abyss* est un jeu de rôle en STU à Ecran:

Il faut le voir pour le croire!



Les meilleures personnes à l'œuvre devant vous:

**ORIGIN™**  
We create worlds™





## SSI SIMULE A OUTRANCE

Great Naval Battles est le nom du prochain jeu de simulation en développement chez SSI. Rien à voir avec les précédents wargames. Il ne fait aucun doute que SSI s'est enfin décidée à exploiter au mieux les capacités graphiques et sonores des PC. Le résultat est tout simplement incroyable, avec des superbes écrans en 256 couleurs. Le côté stratégique est toujours aussi réaliste et bien fait, mais vous avez en outre toute la partie combat qui se fait en temps réel avec des vues superbes : les batailles, explosions et gerbes d'eau sont représentées en sprites. Ceux furent longtemps que nous n'avions vu quelque chose de ce genre d'autre prometteur.

## L'UNION FAIT LA FORCE : L'APAALL FAIT L'UNION

Nous vous avions déjà parlé de cette société, l'Association pour la Promotion de l'Activité des Autors de Logiciels Ludiques. Cette association a plusieurs objectifs très intéressants.

Il s'agit tout d'abord de fidéliser tous les auteurs indépendants français, connus ou non, pour assurer à ses adhérents une certaine protection dans ce dur milieu qu'est celui de la micro-ludique. Le but principal de l'Apall est tout simplement de fournir des conseils à ses membres, pour tout ce qui concerne l'édition.

A long terme, l'Apall devra réunir la plupart des auteurs (programmeurs, musiciens, graphistes) français de qualité pour leur donner plus de chances dans le monde de la micro-ludique.

Une initiative que nous approuvons totalement et que nous soutenons.

## QUAND L'ART REBONDIT SUR LA TECHNOLOGIE

Une date : 21 juil.

Une manifestation : la fête de la musique.

Une adresse : 77, rue de Charonne - 75011 - Paris. Un endroit sympa.

Un ancien atelier avec cour et balcon.

Cette nuit du solstice d'été où la musique est reine sur les pentes de la capitale se déroulera une performance de danse et théâtre géant!

On y verra entre autres les évolutions

de danseurs qui, filmés par une caméra reliée à un ordinateur composeront la musique grâce à leur danses alors que d'habitude le mécanisme est inverse.

En touchant des couleurs différentes générées par l'ordinateur et visibles via un grand écran (en même temps que les danseurs, bien sûr) avec certaines parties de leurs corps, naît une mélodie. Les spectateurs pourront s'y essayer après la représentation. Une consoûlé artistico-technologique.

On peut apporter son tutu.

## REJOIGNEZ MICROIDS

La compagnie française recherche actuellement des graphistes, des programmeurs et des musiciens... de talent (NDLR : il est rare de recruter de meilleurs programmeurs, musiciens ou graphistes).

Si vous êtes intéressé, téléphonez rapidement au

(16 1) 46 32 24 35

et demandez Mr Vilain.

# ULTIMA

*games*

## NOS CONFIGURATIONS PC

Matériel testé 72 heures, garantie 1 an, les prix sont TTC et sont révisables sans préavis, les promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences.

### 386 SX 25 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 1 Mo Ram externe, à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches

**7590** FTTC

(avec carte sonore  
Sound Blaster 8890\*)

### 386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boîtier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram externe, à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches

**8890** FTTC

(avec carte sonore  
Sound Blaster 8890\*)

### OPTIONS :

supplément à ajouter aux configurations

à la place du disque dur de 45 Mo	
- Disque dur 60 Mo	+ 990*
- Disque dur 105 Mo	+ 1290*
- Disque dur 120 Mo	+ 1890*
- Disque dur 210 Mo	+ 4190*
- Lecteur supplémentaire	+ 450*
- Sons	+ 199*
- 1 Mo Ram supplémentaire	+ 390*
- Sound Blaster	+ 1100*
- Sound Blaster Pro	+ 2190*
- Sound Blaster Pro + CD Rom	+ 4490*

Toutes la gamme de jeux PC disponibles !

### même configuration avec

### 386 DX 25 MHz

**8390** FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 8390\*)

### même configuration avec

### 486 DX 33 MHz

128 ko de cache **11990** FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 12990\*)

Nom Prénom :  
Adresse complète :

Tel. (obligatoire)  
CIR n° :  
Date d'expiration :  
Signature :  
En cas de paiement par chèque veuillez joindre votre chèque à votre commande et le renvoyer à l'adresse ci-dessous.

Paiement

### BON DE COMMANDE

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris  
Tél. (1) 43 38 96 31

chèque de 10% pour la disponibilité des produits

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

Montant :  Fiscaux :

Fiscalité :  Non fiscale :

# TOP GEN

**A  
M  
I  
G  
A**

- |          |                               |           |                         |
|----------|-------------------------------|-----------|-------------------------|
| <b>1</b> | Another World (Delphine)      | <b>6</b>  | Leander (Psygnosis)     |
| <b>2</b> | Robocop 3 (Ocean)             | <b>7</b>  | Space Crusade (Gremlin) |
| <b>3</b> | Jim Power (Loricel)           | <b>8</b>  | Legend (Mindscape)      |
| <b>4</b> | Project X (Team 17)           | <b>9</b>  | Grand Prix (Microprose) |
| <b>5</b> | Black Crypt (Electronic Arts) | <b>10</b> | Vroom (Lenkhor)         |

**P  
C**

- |          |                             |           |                              |
|----------|-----------------------------|-----------|------------------------------|
| <b>1</b> | Wing Commander 2 (Origin)   | <b>6</b>  | Another World (Delphine)     |
| <b>2</b> | Ultima Underworld (Origin)  | <b>7</b>  | Superski 2 (Microïds)        |
| <b>3</b> | Dune (Virgin Games)         | <b>8</b>  | Falcon 3 (Spectrum Holobyte) |
| <b>4</b> | Monkey Island 2 (Lucasfilm) | <b>9</b>  | Epic (Ocean)                 |
| <b>5</b> | Civilization (Microprose)   | <b>10</b> | Eye Of The Beholder (SS)     |

**S  
T**

- |          |                              |           |                         |
|----------|------------------------------|-----------|-------------------------|
| <b>1</b> | Vroom (Lenkhor)              | <b>6</b>  | Robocop 3 (Ocean)       |
| <b>2</b> | Another World (Delphine)     | <b>7</b>  | Grand Prix (Microprose) |
| <b>3</b> | Populous 2 (Electronic Arts) | <b>8</b>  | Turbo Lotus 2 (Gremlin) |
| <b>4</b> | Superski 2 (Microïds)        | <b>9</b>  | Harlequin (Gremlin)     |
| <b>5</b> | Robocod (Millennium)         | <b>10</b> | Legend (Mindscape)      |

## BULLETIN DE VOTE

Vous devrez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez.

Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moncau, 75018 Paris.

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Nom	Prénom	Age	Adresse	Machine : AM	PC	ST
-----	--------	-----	---------	--------------	----	----

## COMPAGNIES

### DELPHINE SOFTWARE

Delphine Software gagne première place ce mois-ci uniquement grâce à la sortie d'Another World sur PC, et la bonne tenue du logiciel dans les titres Amiga et ST. Une saison qu'il sera difficile de tenir si nouveaux produits ne sortent dans les semaines à venir sous le label Delphine Software.

### ORIGIN

Origin arrive directement en seconde position, unique grâce à ses softs PC, Wing Commander 2 étant toujours tête du hit PC, et Ultima Underworld passant en deuxième position ! Une place qu'il pourrait bien garder d'ici la sortie de Strider. Commandez maintenant l'édition pré-achat.

### OCEAN

Ocean est en traboulet avec des débuts rapides pour deux titres qui, à peine sortis, recevaient déjà des votes. Robocop 3 est également bien placé sur Amiga et ST, la compagnie Manchotier se retrouve dans trio de tête ! A suivre pour phénomène Epic.

# GEN & RIK

## INDEX DES JEUX

Et voilà l'occasion pour vous de découvrir tous les mois, l'ensemble des testeurs, mais aussi d'apprendre leurs jeux favoris du moment...



Olivier Cereau

Co-monsieur, le gamin de la redaction n'est pas mort ! Il doit porter valentement pour partir un reportage à Disney World à Orlando, lors du lancement imminent de la Super Nintendo. Inutile pour une seconde à louper ses cours d'université, oh combien stériles. En revanche, il a pris ses notes : nous Difaclouz Disney et Ultimo Underworld. Bonne chance pour les exams, Olivier !



Yann Renouard

Très occupé par Breizh et la Supergame, notre gamin blondin trouve tout de même du temps pour s'occuper sur Project-X et sur Epic. Plusieurs amputations sur ses mains sont à peine en témoignent. Dans un genre assez différent, Disney résiste bien à la persistance de notre frenchie aux yeux bleus, qui ne saurait pour l' occasion qu'avec du peu d'épic.



Stéphane Louissaint

Ça m'a fait du mal, le monde appelle Dado le petit monstre ! Nous l'avons mis pour finir un accident épouvantable. L'orthèse d'Oliver a contribué à plusieurs Ultimo Underworld. Il émoustille le galaxie (et ce n'est pas une mince gagne pour lui) dans Epic et il indéniable de patience un s'ennuient avec SpaceShip Warlock sur CD Rom Microsoft.



Christian Roux

Si présente pour Luke Skywalker avec Epic, il nous prouve que le service militaire n'existe si pas l'ymas. Ses heures de jeu, passées sur Ultimo Underworld étaient sûrement à repasser des meilleurs souvenirs dans les innovations mini. C'est avec Disney qu'il détrône le plus. Ayant été de juteuse, la guerre du Golfe. Stéphane n'en revient pas moins à faire le progressiste en plus durant. Après avoir nippé dans la bous, le voilà qui continue sur le côté.



Christophe Lajoinie

Les militaires modernes ne sont plus ce qu'ils étaient. Si présent pour finir bien ou un vilain, Yann a été éteint avec Homestar et surtout, avec Ultimo Underworld. Sa dernière faute : chevauchant un ver des parties de Disney, il élimine la grille !



Olivier Gervais

Nous jout à Christian est tout à fait polyvalent. Que cela soit avec Black Crypt, Project-X ou même Starman, il nous assure toujours qu'il a fini ces jeux en deux heures, mais qu'il continue à jouer pour décapiter. C'est pas bon je mets Booba. Ton ventre va contenir le potasse !

## GUIDE DES TESTS

La ligne sous le titre du jeu vous indique l'éditeur, le type de jeu, la machine sur laquelle le test a été fait, et les différentes disponibilités pour chaque format. Les jeux qui obtiennent une note d'intérêt supérieure à 80% reçoivent un Gen d'Or. Attention : ne meurez pas, les notes sont plus sévères qu'avant !

### TESTS MICRO

Bryan Atwood	PC	40
Battle Isle Data Disk	PC	78
Carrier Panic	PC	72
Death Karate	PC	73
Deviant Action	AM	78
Epic	PC	51
Eye Of The Beholder 2	AM	48
Fighter Duel	AM	78
Fried DC	PC	46
Grand Prix	ST	61
Hercules	PC	89
Horror Of The 35th	PC	72
Hospti-Breed	AM	75
Indy 4 Action Game	AM	82
Injustice X (20)	AM	34
John Blimey European Football	AM	74
John Madden Football	AM	89
Knight's Quest V	Mic	85
Lavender	ST	66
Mega-lo-Mania	PC	47
Might & Magic 3	AM	74
Perfect General	PC	92
Pin 9 From Outer Space	PC	44
Princess Of Persia	Mic	87
Rush-Overs	AM	58
Rampart	PC	54
Rebels	PC	74
Space Quest IV	Mic	86
Sportsports 92	AM/ST	76
Toyota Celica GTI Rally	PC	79
Willy Boop'n	Mic	86
World Class Rugby	AM/PC	79
Whispers	PC	79

### PREVIEWS MICRO

Cray Car 3	AM/ST	144
Galaxy	PC	138
Paradise	AM/ST	140
Prisoner Of The Shadow	PC	134

### TESTS CONSOLES

Golden Bird	Cgix	156
Dino Cap	Cgix	156
Desert Strike	Mega	152
F-Zero	Sup N	147
Red Orchestra	Mega	151
Magic Guy	Mega	150
Martin Madone	Mega	153
Qix	Lynx	158
Songtan 2	Cgix	153
Star Parade	Cgix	151
Super Soccer	Sup N	150
Super Tome	Sup N	150
Tankmania	Cgix	155
Ultimo Crisis	Lynx	158

# JAGUAR XJ220

Core Design - jeu de course - Testé sur Amiga - Sortie fin mai sur Amiga / ST

Quand Stéphane a entendu parler de XJ220, il était persuadé qu'il s'agissait d'une simulation de tank.

Nostalgique de l'ormée comme il est, il s'est précipité pour en faire le test !

Déception, ça n'est que la première course automobile de Core Design...



Ec ouï, le fameux constructeur britannique a accepté de prêter son nom pour ce nouveau jeu des auteurs de Thunderhawk.

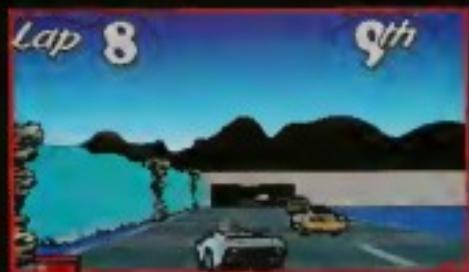
La XJ 220 est un bolide équipé d'un moteur V6 à double-turbo, possède une puissance incroyable, rivalisant avec les meilleures modèles de Ferrari, Lamborghini ou Porsche.

Si vous voulez vous en acheter une après avoir joué à XJ 220, sachez qu'elle est de base équipée d'un

intérieur cuir, d'un conditionné et de vitres électriques, et ne coûte que quatre millions de francs !

Voilà déjà un bon point au produit, puisqu'il vous permet l'économie de trois millions neuf cent quatre vingt dix neuf mille sept cent francs ! Avez-vous que ça vaut le coup... ?

Plus sérieusement, ce jeu va vous permettre de faire courir votre Jaguar sur la S.C.R. (Sport Car Racing), une course ouverte à toutes les voitures de sport, se composant de 12 compétitions internationales.



BRESIL : entre deux torrèns, vous longez d'imposantes chutes d'eau. Profitez du paysage...



CANADA : c'est l'automne, et les feuilles tombent. à l'horizon, plongez parfois le véhicule.



ANGLETERRRE fidèle à sa réputation, le Grand-Bretagne vous offre un brouillard à couper au couteau !



ANGLETERRRE : après le brouillard, le plain, qui se déchaînera bientôt, rendant la conduite très difficile.

# TEST

composées chacune de 3 courses ! Chaque course commence avec 20 voitures en piste. Le but est d'arriver le mieux placé après 8 tours de circuit, ce qui peut être parfois prendre du temps, certains circuits étant vraiment très longs.

Pendant la course, vous devez être prêt à tout affronter. Il vous faudra faire avec un circuit difficile, avec un terrain peu réjouissant ou encore avec une météo défavorable... Parfois avec les trois ! Entre les obstacles, la pluie, la neige, le vent, la maniabilité de votre bolide est à

chaque course modifiée, ce qui demande un certain entraînement avant de maîtriser véritablement le véhicule. Quoiqu'il arrive, n'oubliez jamais de jeter un coup d'œil à votre réservoir d'essence, et n'oubliez pas non plus qu'il vaut mieux perdre du temps à faire le plein que de tomber en panne avant l'arrivée. C'est pourtant ce qui arrive à certains de vos adversaires, qui laissent leurs voitures là où elles se sont arrêtées, rendant la course plus que dangereuse dans les derniers tours de circuit.

## BRUITAGES ET MUSIQUES

Les possibilités sonores de Jaguar XJ220 sont paradoxalement nombreuses.

A partir de votre auto-radio, vous pouvez choisir parmi plusieurs radios, compositions ou encore profiter des excellents effets sonores.



EGYPTE: les buissons sur la route deviennent votre voie, ce qui rend la course assez déroutante !



EGYPTE: inste de rouler sur le côté de la route, les montagnes volontairement beaucoup trop hautes.



EGYPTE: les roches viennent se poser la route ce deux, nous obligeant à conduire très prudemment.



EGYPTE: forcez dans cette descente, mais entre tout de même de nous "manger" un patrou au prochain virage !



## MODE DEUX JOUEURS

Comme dans Turbo League 2, il est possible de jouer à deux en même temps à Jaguar XJ 220. L'avis est bien sûr un deux, permettant d'avoir deux voies différentes de la piste.

Le jeu devient alors encore plus passionnant, puisqu'en plus de la course contre les voitures de l'adversaire, nous devons nous battre pour battre notre coéquipier. Au niveau réalisation, le jeu souffre quelque peu d'un léger relâchement dans ce mode, mais cela ne gêne en rien au plaisir que l'on prend à y jouer !



## APRES LA COURSE...

Selon votre place à l'arrivée, vous gagnez plus ou moins (hor pas de taux) d'argent. Avec cet argent, vous allez pouvoir réparer les pièces cassées au cours de votre Japon, et même améliorer quelque peu les performances de votre bolide.



SWISSE: une tempête de neige va rendre la conduite presque nulle! Attention aux virages...



SWISSE: le conduire en montagne vous oblige à redoubler d'attention et d'habileté.



SWISSE: inventer des roulades en y élevant quelques maléfiques, voilà bien une idée bonne...



USA: le conduire de nuit ne permet pas de faire sur les routes américaines. Accroissement larges

Enfin, votre classement sur un circuit détermine votre place sur la grille de départ du prochain. Ainsi, si vous terminez 3ème, vous partez en 18<sup>me</sup> place à la course suivante. C'est pourquoi le meilleur part toujours en dernière position!

Les options du XJ 220 sont particulièrement nombreuses. Il est non seulement possible d'y jouer seul ou à deux, de choisir ses effets sonores, de concevoir de nouveaux circuits, mais il y a surtout les habituelles possibilités des jeux de course : choisir le nom des joueurs, le mode de contrôle (joystick ou souris), le changement de vitesse (automatique ou manuel), l'accélérateur (le bouton du joystick ou en mettant vers le haut) ou encore la sensibilité du volant. Mais l'option la plus intéressante demeure la sauvegarde, qui permet de reprendre ultérieurement un championnat si on s'est



## L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

Si jamais vous venez à bout des nombreux circuits d'origine, vous airez pouvoir confectionner vous-même vos circuits rivés. L'éditeur est assez simple que pourront ! En dépliant sur les éléments de la route, nous tracerons tout le circuit, en dépendant de l'angle des tournants, nous aussi de l'inclinaison de chaque tronçon de route, ce qui permet de créer le relief.

Une fois la route tracée, nous habillerons notre décan en y ajoutant sur les côtés quelques uns des nombreux éléments à votre disposition, arbres, pastas, tunnels, barrières.

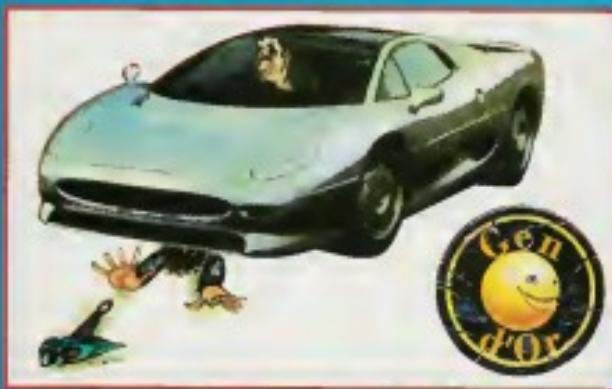
arrête, il faut dire que certains circuits sont vraiment très long, on préfère sauvegarder pour éviter d'avoir à le refaire ?

Côté réalisation, Jaguar XJ 220 n'a pas de reproches à se faire.

Les graphismes sont superbos, les différents effets (nuits, neige, pluie, brouillard...) étant très bien rendus. On notera surtout la variété des décors, qui changent en fonction des pays. L'impression de vitesse est

présente, tout comme le relief, bien rendu, mais on est en dessous de l'incroyable vitesse de Turbo Lotus 2 de Gremlin.

Au final, cette nouvelle course automobile est particulièrement satisfaisante. Très bien réalisé, c'est le plus complet et le plus intéressant des produits de ce genre, avec une durée de vie très importante (36 courses tout de même!), renforcée par l'éditeur de circuit. En attendant Turbo Lotus 3, voilà de quoi vous amuser tout l'été !



## Conclusion - Avis



Contrairement à Stéphane, je ne suis pas aussi enthousiaste sur Jaguar. Certes, le jeu est sympa avec une bonne réalisation et un bonne jouabilité, mais c'est tout !

Comparé aux dernières productions de gares, Jaguar est à mon sens un

bon cru... un dessous. Tout d'abord, le jeu est moins rapide que Lotus 2 ou Vroom même si l'orientation reste très correcte, mais les décos sont assez discrets. Tantôt, ce sont quelques arbres ou pavillons qui bordent les routes, tantôt la voiture file le long d'une falaise, mais rien de bien excitant. En fait, hormis les bordures de la route, point de décors. Sur ce point, Jaguar se situe

un doigt de la concurrence. Lotus 2 et Vroom encore une fois ! De plus, le jeu est relativement fidèle, une bonne partie de la course se jouant au départ. Une fois l'assaut gagné, vous n'auriez aucun mal à finir les quatre premiers circuits. Point très positif tout de même, les différents musiques sont géniales.

En bref, Jaguar se positionne comme un bon jeu, point final !

<b>82%</b>	GRAPHISME	14/20
	SON	19/20
	ANIMATION	13/20
	DURÉE DE VIE	16/20

# CREEPY, KOOKY

## ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

Mais plus volontiers, ils ont été expulsés.  
Morticia, Lurch, Gomez, Pugsley, und Wednesday  
sont revenus dans leur hantise mais de peur en  
rencontre posséder les.

## ILS DISSENT CE QU'ILS VEULENT...

Mais plus volontiers, car ils sont révoltes!  
Comme Gomez tu dois retrouver tes chiens  
à l'heure dans leur hantise particulier, très particulier.

## ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

Mais prenez garde à Tully. All est-il il joue sérieux.  
Tully est le perilleux avare de la fin ille, voulant  
toujours ce fortuné. Il a pris l'un-sa-four dans son sac,

## ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

Et tu vas voir, frère, trépiller, car les danseurs,  
moustiques et fantômes ne te laisseront aucun  
moment de Rêve. Si tu réussis les énigmes en  
suivant les indices tu pourras sauver la famille Addams  
pour qu'ils puissent...



## VIVRE COMME ILS VEULENT!

AMSTRAD - ATARI ST

CBM AMIGA

Disponible sur

Nintendo



# LOOKY SPOOKY!

# The Addams Family



**ecan**

THE 1967 PARIS . TEL: 47663326 . FAX: 42279573

THE ADDAMS FAMILY™ & © 1991 A MURKIN FILM  
ALL RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY™ & © 1991  
BY A MURKIN FILM. CTV 1991. CANADA

# BARGON ATTACK

*Tomahawk – jeu d'aventure animé en français – Testé sur PC – PC : disponible – Amiga/ST : à venir*

Arrivé en dernière minute le mois dernier, nous n'avions malheureusement pas pu le tester, faute de place. Didier a donc eu plus de temps pour progresser dans ce jeu d'aventure très sympathique. Depuis quelques temps cependant, Didier ne cesse de nous parler de mystérieux extra-terrestres à la peau verdâtre, qui semblent avoir envahi sa maisonnette.

**Arrête le pastis !**



Coktel ne cesse de nous surprendre cette année, prouvant s'il en était besoin, que les sociétés françaises sont largement capables d'évincer les monstres sacrés dans le domaine du jeu d'aventure que sont Lucasfilm ou Sierra On



Une par exemple. Après le sympathique Gobline, l'excellent Fascination et en attendant le sublime Inca, nous



A vous de trouver le mécanisme qui ouvrira un passage secret vers la cage où se trouve un moyen de locomotion pour rejoindre la planète Bargon.



avons eu le plaisir d'avoir entre les mains un jeu d'aventure animé des plus réussis. Bargon attack vous place dans la peau d'un charmant bambin, passionné de jeux informatiques et perspicace jusqu'au bout des doigts. Vous découvrez avec effroi, qu'une race d'aliens tente d'infiltrer la planète bleue, à l'aide d'un jeu sur micro s'appelant "Bargon Attack". Tordu, non ? Pour rester relativement discret, les bargoniens se réfugient derrière une mystérieuse secte apparemment au dessus de tous soupçons, l'Eglise Réformée du Partenariat Cosmique.

Vous partez donc en ville pour devenir le défenseur de la Terre et prouver au monde entier que votre planète est menacée.



La personnalité de votre héros est un des éléments essentiels du jeu, car son franc-parler et son manque de manières, conduisent à des situations souvent très cocasses. Généralement à la limite de l'argot, le vocabulaire employé colle parfaitement au reste





La présentation possède des graphismes beaucoup plus travaillés que le reste du jeu : voix et scènes animées digitaleuses.



de l'aventure, plutôt loufoque. Le joueur réalise très vite que les programmeurs, les graphistes et les musiciens se sont fait plaisir avec ce jeu. On retrouve dans une certaine mesure l'humour qui a fait le succès de Zak Mac Kraken ou de Maniac Mansion. Les qualités du jeu résident

La simplicité de ce système rend malheureusement le jeu légèrement trop facile pour les habitués du genre, mais elle permet par contre de rendre le soft accessible à tous.

Il est très rare de rester bloqué à un échec. Lorsque cela vous arrive, cela vient très souvent de la précision avec laquelle vous devrez observer chaque pixel à l'écran. En passant sur un objet particulier, vous verrez alors



aussi dans la qualité des graphismes et des animations, très réussis.

Il est dommage que parfois l'écran de jeu se réduise à une petite fenêtre ou à un bandeau, mais les couleurs employées sont toujours accrocheuses. Le système de jeu est lui ultra-pratique : entièrement générée à la souris tout comme dans *Fascination*.

apparaître en bas de l'écran sa description ou l'action que vous pouvez effectuer. Vous aurez aussi la surprise de participer à un petit jeu d'arcade lors de votre arrivée sur la planète Bangon.

Un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus français, avec en outre une ambiante sonore, elle aussi très bien





Votre arrivée à Bargon Plage s'est pernicacement dangereuse. Attention aux animaux meurtriers et au gordon qui bloque l'entrée de la grotte.

réalisée. Même sans cartes sonores, vous bénéficierez de bruitages sympas. Bien fait et efficace, Bargon Attack laisse présager des jeux d'aventures de plus en plus intéressants de la part de la société française.

<b>80%</b>	GRAPHIQUE	15/20
	SON	14/20
	ANIMATION	14/20
	DURÉE DE VIE	12/20



### Comment débuter :

Il faut tout d'abord prendre le tract gratuit puis ouvrir le pêpin. Une nef tombe alors au sol. Elle permet d'ouvrir la malle dans laquelle vous trouverez des vêtements, dont un pull avec un bouton.

Prenez ce dernier et mettez-le dans l'urne pour obtenir le Tract ! Descendez l'escalier pour arriver près de la salle vidéo. Prenez les outils (surtout le tourne vis) sous la table d'une des motos. Ramassez la pièce de 1 franc près des ordinateurs et utilisez-la pour regarder, avec le télescope, l'affiche placardée sur Besubourg. Notez bien ce que vous y voyez alors.



Utilisez le tournevis pour ouvrir la grille du regard au premier étage. Prenez le Tinciel qu'un borgnien avait laissé tomber.

Redescendez vite dehors, un borgnien vous poursuivra. Utilisez la Clef Micro sur la porte pour le bloquer

et partez sur la droite de l'écran à moto. Vous assisterez à un meurtre, mais le cadavre disparaîtra rapidement et tel David Vincent vous n'aurez plus une seule preuve. N'oubliez pas de prendre chez Nono la bombe anti-crevaison et la clef de sa moto, votre scooter manquant d'essence. Un marteau-piqueur vous aidera à récupérer la seule preuve qui reste, un badge incrusté dans le sol fonda. Ensuite, à vous de vous débrouiller, pour poursuivre le meurtrier jusqu'à un bar et un garage, qui révélera un moyen de transport vers la planète Bargon.



# THE PERFECT GENERAL



"The Perfect General" est issu d'une série de Jeux sur 12 ans! Ces années de compétition ont donné naissance à un système de jeu simple à la stratégie poussée.

- Change le tonnelle et jouez à vos amis
- Utilisez la Initiative
- 3 niveaux de difficulté
- Vous contrôlez les troupes d'élite ou tout ce que vous voudrez
- Histoire, stratégie et tactique
- Des armes, chars et avions
- Quadrillage pour une grande précision de combat
- Des stratégies réalistes de bataille et de défense
- Multijoueur en réseau

"The Perfect General" est compatible 16M PC & Amiga

Sur PC avec Win Protect - Disponible sur 3M et 16M - Sur Amiga avec Amiga Works - Disponible sur 3M et 16M

Disponible dans tous les meilleurs magasins de jeux et de divertissement

2615 USA

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil sous Bois  
Tél. 48.57.65.52

# PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Grommle - Jeu D'ouverture un peu plus - Trop de sur attaque - Soit ce fin me si sur Armeé - PC à venir

Il est le spécialiste du mélange gout. Il est du genre à porter un pantalon rouge, des baskets roses, une chemise bleue électrique, une cravate verte + polo jaunes et un blouson avec un insigne révolutionnaire...

C'était donc bien à lui de tester  
Plus à From Outer Space,  
l'intergalactique plus étonnant  
de ces dernières années.



**STIFF** : Alain Delon  
Les films locs l'ont fait  
faire sur le film *Français*.  
Enfin, il faut faire ça,  
sinon je me retrouve dans ce  
que j'apprécie le moins.  
Mais avec la 2, nous allons être en  
train de faire un peu mieux.  
C'est comme ça que je fais les films,  
c'est une sorte de film qui est à la fois  
un film à la télé, à la radio,  
à la peinture, à la sculpture, à la  
musique, à la poésie, à la  
littérature, à la philosophie.

Par exemple, c'est un jeu d'assurance, certainement lié à la sécurité. Vous effectuez les activités pour le plaisir, au moins au début, mais lorsque vous les examinez, il y a quelque chose qui utilise l'humour... Il faut pourtant, c'est très classique, Vaseline et à l'abri des regards, faire des choses

✓ Easier Copy Space &  
your 2nd class 2.0 days  
A few first

**Si vous souhaitez joindre les  
recherches. Veuillez par-  
ticiper au concours... C'est la  
meilleure façon d'obtenir des  
réponses.**

West implemented his two-level system after  
years of intense lobbying.<sup>1</sup> The bill  
represented a massive tax  
increase, but it was sacrifice

Yannira, fais le boudoir du prochain. ainsi vous pourrez profiter le tout jusqu'à minuit. Ça commence bien l'ami de Yannira calme et doux, et ne t'es pas un peu



Ensuite, vous n'avez plus qu'à retourner au studio, descendre l'angle, suivre dans le sens inverse pour trouver votre bonne place.



égyptien dans laquelle nous nous devons de faire. L'heureux mariage qui fait le thème du film. Sur les routes avec les amis à la moto et la carte Transylvanie. En pass (caméra au poing) à la recherche pour l'amitié et l'amour familiers.





l'heure, mais que j'attends un peu plus.  
Sur le 100, ça devient alors vraiment  
tous à l'œuvre, à laquelle il faut  
se faire tout petit. Si l'autre court  
à une vitesse dans une ligne de  
Rouen, et que je cours, ça va, mais  
vraiment pas comme dans les  
100 mètres. Les intervalles du 100

je trouvais ce jeu nul (normalement vu le film). Mais au final, bien joués, j'ai aimé ce jeu de rôle.

Ce jeu est à l'opposé du film. Il faut le rentrer au second rôle, ça va être un meurtre dans l'ambiance. C'est peut-être le meilleur jeu d'aventure que j'aie fait. J'y suis très fier.



nt des difficultés à ce sujet. Nous devons parfois faire face aux difficultés avec la même force et un dévouement prisé, car je le rappelle, nous avons toujours été le Canada. Enfin je ne pourrais pas terminer sans le film *Centaine de mètres*, qui présente plusieurs éléments positifs. Nous sommes tous fiers d'aujourd'hui, mais nous devons faire de meilleurs films demain. Le succès est pour à faire connaître le cinéma dans le monde. Si les Québécois j'aurais une suggestion, c'est de faire de meilleurs films.

« Vous avez une réaction, un état de réactions. Un dernier état, lorsque vous êtes complètement à l'abri de la plus petite chose qui vous surprendra.

Cela m'arrange, je vous laisse,  
car j'ai un malaise avec les nou-  
velles éditions.

LE FILM LE PLUS NUL  
DE TOUS LES TEMPS



Connaissez-vous Edward D. Wood Jr., l'heureux réalisateur-producteur de ce film ? Non ! Et bien ce n'est pas un drame, car il a été nommé le plus médiocre qui ait jamais vécu. Quant à son chef-d'œuvre, il a obtenu le Golden Turkey. Cette récompense est remise aux films les plus lamentables du cinéma. Le film est tellement mal fait qu'il en devient un véritable scandale du cinéma. Plan 9 from Outer Space peut même être pris pour un comique, car tout est très bête. Découvrez-le un peu. Il n'y a que quatre acteurs pour jouer tous les rôles, ceux-ci sont donc obligés de se déguiser (très mal) pour incarner tous les personnage. Les costumes sont à mourir de rire (les extra-terrestres parfaitemment). Pendant le tournage, l'acteur Bela Lugosi est mort. Celui-ci était petit et brun, et il a été remplacé par un acteur grand et blond ! La voix off du film déjagé. Les effets spéciaux du film sont plus que normaux. Il arrive pendant une tirade d'un acteur que l'on passe de jour à la nuit. Si cela ne vous suffit pas, apprenez que Wood adore interpréter des rôles fantaisie. Pour finir, il faut savoir que Stephen, à 40, s'y reprendre à trois fois pour faire le film en amateur.

<b>75%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DUREE DE VIE	13/20 19/20 13/20 13/20
------------	---	----------------------------------





# FREE D.C!

Cineplay - Jeu d'aventure en anglais - Testé sur PC - Disponible sur PC

**Enfermer les humains dans un zoo pour les observer ! Voilà l'idée étrange qu'on eu les robots de Free D.C ! Vous imaginez ce qu'ils penseraient de nous si ils tombaient sur Didier. Justement, c'est lui qui a testé le jeu.**



Cette histoire futuriste se déroule sur la terre, dans un Washington DC dévasté. Les robots ont en effet neutralisé tous les humains, estimant leur comportement niable pour l'environnement. Seul une sorte de réserve

humaine, le Zoo, contenant sept spécimens a été laissée, permettant aux robots d'étudier et de comprendre le comportement des humains. Vous, ex-policier, êtes "réactivé" par les robots, pour enquêter dans ce zoo, une sorte de résistance s'est organisée. Le jeu est un mélange de dessins et de digitalisations pour ce



Wouhou, vous êtes survécu, n'avez été un excellent moyen de transport, surtout pour s'échapper de situations dangereuses !



Dans ce bâtiment, un garde vous emmènera vers sa puissante maîtresse... Serait-ce le début d'une grande et belle histoire d'Amour !

qui est des personnages et de certains éléments. De même, les musiques et quelques digitalisations vocales viennent donner un peu de réflexion à une aventure qui sinon aurait pu sembler un peu crise. Le système de jeu, assez pratique, est malheureusement trop limitatif en ce qui concerne les actions à effectuer (trop peu de choix) et rapidement l'aventure devient répétitive. En outre, la gestion des mouvements n'est pas toujours parfaite, quelques bugs se révèlent même au bout de plusieurs parties et certains relâchements se produisent régulièrement. Pour ce qui est des dialogues, vous avez uniquement à choisir le comportement de votre personnage et à orienter la conversation suivant plusieurs choix.

Ce système est agréable, avec en outre une certaine intelligence dans les dialogues. Les personnages rencontrés se souviennent de votre attitude, ce qui leur donne une certaine constance. Il faut assez souvent revenir interroger plusieurs fois une même personne et apprendre à



Le fenêtre en bas de l'écran permet par exemple de sélectionner l'arme que le voleur en combat.



Vous ferez de  
tous vos dévouements  
Malheureusement  
est pour vous  
ce zinzin  
charmeur  
cache un sale  
caractère !

correlle le caractère de chacun des individus du Zoo. Les possesseurs d'une carte Soundblaster auront en outre le plaisir d'écouter de très bonnes digitalisations vocales pour les discussions entre personnages. Le scénario, assez intéressant, aurait mérité une réalisation un peu plus soignée dans la technique, essentiellement pour la rapidité du jeu et pour le dépliage des bugs. Sans remettre en cause les graphismes et les sons, assez impressionnantes, j'ai pu noter en effet quelques problèmes de planche, suivant les configurations et les ordinateurs. Dommage !

<b>65%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	16/20 14/20 8/20 13/20
------------	---	---------------------------------

fun  
magazine

LA COMBI MACRO

**LA PASSION  
DU SPORT  
S'AFFICHE !**



KICK OFF



SPEEDBALL 2



GREAT COURTS 2



GRAND PRIX 500.M



TOURNAMENT  
GOLF

Perseus Press is a division of Cambridge University Press. © Cambridge University Press 2001. Printed in the United Kingdom.



# Eye of the Beholder 2

SSI - jeu de rôle - Testé sur Amigo - Disponible sur PC et Amigo



Sous-titrée Legend Of Darkmoon, cette nouvelle aventure proposée par SSI risque fort de se transformer en épopee séculaire pour les valeureux héros qui oseront en relever le défi.



Le temple de Darkmoon érigé sa puissante silhouette aux portes de la cité de Waterdeep. Depuis plusieurs lunes, de nombreuses personnes ont disparu aux abords de l'édifice. Malgré les protestations lancées par les prêtres, les oracles sont étranges, les forces du mal rampent dans les sombres couloirs de Darkmoon.

Pour élucider ce mystère, le joueur peut retrouver son équipe de personnages (celle de EOB 1) ou en créer une nouvelle. Dans ce dernier cas de figure, les nouveaux héros débuteront au niveau 6 (ou moins si l'on est bi ou tri-classés). En revanche, leurs points de vie ne sont pas légions, une moyenne de 25 par individu.

Après une étincelante présentation animée, l'équipe doit traverser une forêt infestée de loups pour gagner



Darkmoon. Dans ce préambule, le programme présente des trouvailles intéressantes. Premièrement, les aventuriers réagissent en fonction des lieux explorés. Ainsi, les voleurs ne manquent pas de parler, sous forme de messages textuels, lorsqu'un pan de mur semble dissimuler un passage secret. Dans le même ordre d'idée, les alignements (qui ne servent à rien dans le premier épisode) entrent en ligne de compte pour toutes les actions entreprises par le groupe. Un paladin, par exemple, ne tolérera pas que des tombeaux soient violés. Pour le reste, Legend Of Darkmoon ressemble comme un frère à son prédeces-

seur. Le système de jeu est le même. Il est regrettable que la gestion de la souffre soit toujours négligée lors des combats. Mais qu'importe, l'action est tellement prenante que l'on en oublie bien vite ce petit défaut.

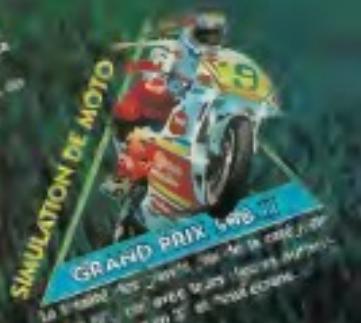
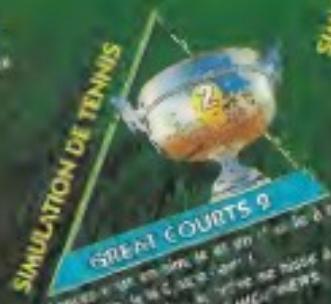
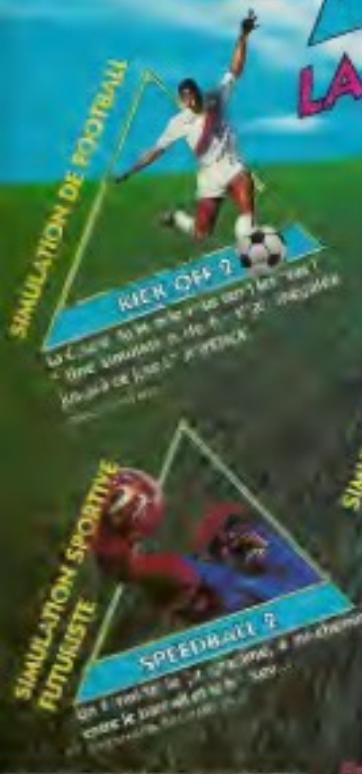
Côté challenge, ce logiciel se place au-dessus de tous ses maîtres sur le plan scénaristique. D'un point de vue jouabilité, ma préférence va pourtant à Black Crypt.

<b>84%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	18/20 16/20 — 16/20
------------	---	------------------------------

**LA PASSION DU SPORT S'AFFICHE !**

Compilation disponible  
sur ST, AG et PC

# Radio LA COMPIL MICRO 2



**UBI SOFT**

ATARI® ST is a trademark of Atari Corporation.  
AMIGA® is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.  
IBM® is a registered trademark of International Business Machines.

3615  
FUM  
LA DHO

3675 USA

# RAMPART

Environnement : Jeu d'strategy tactique - Testé sur PC - Disponible sur PC Amiga/ST E6

Les croisades des rois, c'est bien connu les meilleurs jeux de rôle, et en particulier les moins immobiles, n'ont pas le monopole du plaisir. Mais, au-delà de l'aspect stratégique, il existe un autre type de jeu qui peut être tout aussi intéressant : le jeu de plateau. Récemment sorti chez Asmodée, "Rampart" est un jeu de plateau qui mêle à l'ambiance historique les règles d'un jeu de plateau. Il mêle ainsi les règles de la croisade aux règles de la guerre. Le résultat est une partie où l'on doit faire face à l'ennemi tout en détruisant ses fortifications. C'est donc une partie où l'on doit faire face à l'ennemi tout en détruisant ses fortifications. C'est donc une partie où l'on doit faire face à l'ennemi tout en détruisant ses fortifications.



Le principe de ce jeu est assez simple : vous êtes un commandant militaire qui doit détruire les fortifications de l'ennemi pour gagner la partie. Pour cela, vous disposez d'une armée de soldats et d'artillerie. Vous devez utiliser ces unités pour attaquer les fortifications de l'ennemi et détruire les unités ennemis. Le jeu se déroule sur une carte qui représente un champ de bataille avec des zones de combat et des zones de repos. Les unités peuvent se déplacer entre ces zones et combattre les unités ennemis.

Le jeu est très bien fait et offre de nombreuses possibilités de stratégies. Il est également très amusant à jouer avec des amis. La partie dure environ une heure et demie. Les règles sont assez simples mais nécessitent un peu de temps pour être maîtrisées. Le jeu est très bien adapté pour les débutants mais aussi pour les joueurs expérimentés. Il est recommandé de lire les règles attentivement pour bien comprendre les règles et les stratégies possibles. Le jeu est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats. Il est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats.

Le jeu est très bien fait et offre de nombreuses possibilités de stratégies. Il est également très amusant à jouer avec des amis. La partie dure environ une heure et demie. Les règles sont assez simples mais nécessitent un peu de temps pour être maîtrisées. Le jeu est très bien adapté pour les débutants mais aussi pour les joueurs expérimentés. Il est recommandé de lire les règles attentivement pour bien comprendre les règles et les stratégies possibles. Le jeu est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats. Il est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats.



**MOBILISATION** : les soldats doivent être déplacés pour attaquer les fortifications.



**DESTRUCTION** : lorsque les soldats détruisent une unité ennemie, ils obtiennent des points de victoire.



Le jeu est très bien fait et offre de nombreuses possibilités de stratégies. Il est également très amusant à jouer avec des amis. La partie dure environ une heure et demie. Les règles sont assez simples mais nécessitent un peu de temps pour être maîtrisées. Le jeu est très bien adapté pour les débutants mais aussi pour les joueurs expérimentés. Il est recommandé de lire les règles attentivement pour bien comprendre les règles et les stratégies possibles. Le jeu est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats. Il est également très bien adapté pour les joueurs qui aiment les parties tactiques et les combats.

# TEST



... et au bout de quelques minutes, lorsque le niveau du jeu est complété, il suffit de faire un clic droit sur l'écran pour utiliser un bonheur ou une chance supplémentaire.

• La phase de reconstruction

à l'intérieur des fortifications. Un peu comme dans Tetris, des pièces de formes variées apparaissent aléatoirement. Vous pouvez les faire tomber, puis les déplacer pour les placer où bon vous semble pour constituer un mur d'incidence sans faille.

Cette succession de phases est d'autant plus prenante que la tempérance est quelque fois limitée. A deux ou trois joueurs, vous vous retrouvez engagé

dans une bataille à mort contre un ou deux adversaires, chassez彼此彼此 en boîte de sardines. Chaque joueur gagne plus amusant tir sur les autres et il constitue vos châteaux en même temps que les autres. C'est généralement criard et mouvement, l'ambiance évoque malgré tout grandement à cet engouement de jouer pour le jeu. Rangement devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure que

vous y jouez. Si les premières parties sont catastrophiques, vous découvrez rapidement des astuces et des techniques gagnantes. A deux et surtout à trois joueurs, le jeu devient encore plus intéressant, des rivalités et des amitiés entre joueurs devant alors montrer courante.



<b>GRAPHISME</b>	13/20
<b>SON</b>	15/20
<b>ANIMATION</b>	13/20
<b>DURÉE DE VIE</b>	18/20

# THE PERFECT GENERAL

Ubi Soft - Jeu de stratégie - Testé sur PC et Amiga - Disponible sur PC et Amiga

**Perfect General ?** Un jeu pour notre rédacteur en chef aux teintes encore kaki ? Pas du tout, c'est Christian Roux que nous avons envoyé combattre l'ennemi, qu'il a affronté comme il a pu sur Amiga et PC.



Avec Battle Isle, Ubi Soft et Blue Byte ont contribué à démythifier le wargame au yeux du grand public.

Le second pas est franchi avec Perfect General, un jeu de guerre qui pousse encore plus loin le réalisme. Dans Battle Isle, le joueur se retrouvait confronté à des unités camouflées plus axées sur la jouabilité (exemplaire) et la stratégie que sur les fondements du véritable



Sur le curseur stratégique, il est possible d'observer les différentes points à tenir pour obtenir des renforts.

wargame. Ici, l'engagement est total. Le thème : la seconde guerre mondiale. Les moyens : une pléthore de véhicules terrestres. Cependant,

l'aviation, sans laquelle la seconde grande boucherie aurait pris une autre tournure, n'est pas présente au dessus du champ de bataille. Le jeu propose de multiples scénarios basés sur le principe de l'attaquant et de défenseur.

Pour juger des qualités respectives des généraux, les deux participants (homme ou machine) sont tour à tour envahisseur puis résistant ou intermédiaire.

Chaque mission propose un scénario prédefini. L'officier dispose d'un capital "crédit" qui lui permet d'acheter des unités.

Vous pouvez tout aussi bien acquérir une armée basée sur l'artillerie ou une horde sauvage constituée de véhicules de reconnaissance. (Dis-





Voici regroupés les différents types de terrain proposés par le programme. Chaque élément interviendra de façon réaliste sur le déplacement de vos unités.

Séphane, quel est le nom porté par ces petits engins blindés ?

Le jeu peut se dérouler de deux façons. Soit, toutes les unités sont visibles par les deux parties. Soit, le champ visual de chaque patrouille est géré. Ainsi, une batterie de canons nichée dans une forêt ne sera dévoilée que par la présence d'un panache de fumée lorsque cette dernière cache son venin.

Dans ce mode de jeu, les généraux doivent prendre garde lors du déplacement de leurs troupes afin de

ne pas tomber dans une embuscade. Le côté stratégique prend alors une toute autre dimension, une dimension rarement explorée par les wargames sur ordinateur.

Le reste de la réalisation est du même acabit, même si la version Amiga a du mal à suivre le rythme imposé par le programme lors de ses nombreux calculs.

Alors, Perfect General est-il parfait ? Non, ou plutôt si, s'il avait seulement daigné se pencher sur les unités aériennes.



<b>81%</b>	GRAPHIQUE	13/20
	SON	13/20
	ANIMATION	-
	DURÉE DE VIE	17/20

TEST

# Epic

Ocean — Jeu d'arcade — Testé sur PC  
Disponible sur Amiga / PC / ST

Quand Stéphane est parti à l'armée, il y a un an, tout le monde attendait avec impatience l'arrivée d'Epic. Un an après, Stéphane est de retour, et avec lui Epic.... Déjà testé sur Amiga et ST, voici la version PC, qui est une conversion particulièrement somptueuse.



Dans un futur lointain, les humains ont colonisé bon nombre de planètes, et sont épargnés dans l'univers, regroupés en une Fédération. Dans une galaxie, elle assez lointaine, se développant tranquillement une colonie importante, où les découvertes révolutionnaient peu à peu les conditions de vie... jusqu'au jour où le soleil de la galaxie commença à s'effondrer, menaçant de devenir d'un moment à l'autre une supernova, qui rayonnerait toute forme de vie de cette partie de l'univers. Il fut donc décidé de faire la planète à bord d'une flotte incroyable de vaisseaux, tous aussi gros les uns que les autres. Le jeu commence alors que cette véritable flotte-planète fait à travers l'espace... Le problème vient du fait que la flotte est obligée de passer par le territoire ReXXon, une race extra-terrestre belliqueuse au possible. Il semble évident qu'un terrible affrontement va avoir lieu, et vous allez être au cœur de tous les combats !

Vous êtes pilote de chasseurs Epic, un nouveau modèle d'intercepteur, très puissant, mais vous n'en disposez que de trois unités, la fabrication en nombre n'ayant pas eu le temps de commencer. Au cours de 8 missions plus ou moins longues, vous allez devoir affronter les ReXXons, dans l'espace, à la surface des planètes... Vous disposez d'un armement puissant et important, contrairement au fuel qui pourrait vous manquer assez rapidement. Fort heureusement, vous pourrez vous ravitailler en vol !

Tout comme F29, le programme précédent de Digital Image Design, les auteurs d'Epic, on navigue entre le jeu d'arcade et la simulation. Très peu de touches sont utilisées au jeu, qui se pratique à la souris, au joystick ou au clavier. En dehors de l'époussetage vitesse de la 3D d'Epic, il faut vraiment saluer le réalisme des situations et des vaisseaux. Epic, c'est Star Wars, aussi bien au niveau effets spéciaux (explosions des vaisseaux, brûlages...) qu'au niveau scénario. Pour la première fois, les batailles



**MISSION 1 :** un champ de mines détruire, un roder à exploser, des débris volants pour une aventure qui s'annonce passionnante...



spaciales n'ont pas l'air de duels à quelques vaisseaux, et l'impression d'être véritablement au cœur d'une monstrueuse bataille est réelle. Cette impression de participer à un gigantesque film interactif est amplifiée par les écrans animés de présentation, mais aussi par les vues extérieures, très impressionnantes, de votre vaisseau pendant les combats.

Au niveau intérêt, il ne fait aucun doute qu'Epic est bien plus intéressant que Wing Commander 2. A peine moins beau, il bénéficie tout d'abord d'une jouabilité bien meilleure, tous les vaisseaux étant en 3D, et l'animation étant donc particulièrement fluide (même sur 286!). Mais Epic est surtout plus intéressant, grâce à des missions, certes

beaucoup moins nombreuses, mais souvent plus longues et toujours beaucoup plus originales que WC2. Reste que le jeu se termine assez facilement, d'autant plus que l'on dispose de trois vies.

Quelqu'il en soit, le joueur peut toujours le recommencer régulièrement en y prenant toujours autant de plaisir. Côté musique, la bande son est une version moderne de The Planets, de Holst, ce qui est une trouvaille particulièrement réussie.

Bref, quelque soit le modèle de votre PC (ce qui est rare), Epic est un jeu exceptionnel que vous devez posséder, que vous soyez amateurs de simulations ou de jeux d'action. Un grand moment de la micro !



**MISSION 1 :**

Dans cette mission, vous devez tout d'abord nettoyer un champ de mines pour que votre flotte puisse passer. Ensuite, pour éviter d'être repéré par le radar Rexxon de la planète Ameggan Neuf, vous devrez aller y faire un raid. Là, vous devrez tout d'abord détruire le générateur du champ de force qui protège le radar. Vous devez profiter d'une éclipse, ce qui permet d'attaquer sans que les Rexxons ne puissent prévenir les planètes voisines de votre attaque.

Du coup, vous disposez d'un temps limité pour réussir votre mission.

**MISSION 2 :**

Cette mission est d'une extrême importance. Vous devez faire des raids à la surface de la lune Statilico pour y détruire toutes les installations qui permettent d'extraire des cristaux, seules sources d'énergie utile à la flotte Rexxon. Pour se faire, vous devrez attaquer les mines, les spatioports, tout en échappant à l'importante flotte d'ennemis.



**MISSION 2 :** Admirez les impressionnantes vues extérieures du jeu, à la surface de la planète Statilico. Ci-dessous, un des fruits à détruire. C-dessous, les énormes vaisseaux ennemis, qui recherchent avecavideté de nombreux intercepteurs.





**MISSION 3 :** Téchnique générale des Rexxons sur votre flotte est l'une des missions les plus difficiles, puisque vous devrez détruire près de 200 vaisseaux ennemis, au beau milieu de votre flotte.

### MISSION 3 :

Les Rexxons attaquent votre flotte ! Voilà une mission particulièrement impressionnante, où vous devez protéger vos immenses vaisseaux, débouter entre eux, pour détruire les vaisseaux ennemis, qui sont au nombre de 200. Vos gros vaisseaux et quelques chasseurs sont à vos côtés, et les lasers et explosions fusent de tous côtés. Un des grands moments d'Epic !

### MISSION 4 :

L'attaque de l'ennemi a scindé votre flotte en deux. Pour protéger vos deux vaisseaux amiraux, vous devez détruire un gigantesque canon sur la planète volcanique de Potead. Ce canon pourra atteindre votre flotte tant sa puissance est importante. La mission n'est pas très difficile, mais en revenant à votre flotte, vous subissez une seconde attaque des Rexxons, et là, tout ce complique...



**MISSION 4 :** la mission en surface de la planète volcanique permet de profiter d'étonnantes polygones en 3D... Mais le plus difficile reste à faire, puisqu'une nouvelle attaque des Rexxons ne tarde pas à arriver...



<b>91%</b>	GRAPHIQUE	18/20
	SON	19/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	14/20



# Push Over



Océan — Jeu de réflexion — Testé sur Amiga — Disponible sur Amiga / PC / ST

Ayant malencontreusement parlé à voix haute de l'arrivée d'un produit génial dans nos bureaux, Pushover, nous avons aussitôt subi les assauts nombreux et répétés de la petite boule de poils hirsute, vous avez deviné, Didier. Sa ressemblance avec le héros du jeu ne pouvait que nous attendrir, aussi l'avons nous laissé enfermé dans la salle de test durant deux jours.



J'espérais pouvoir profiter des quelques jours de soleil du mois de mai pour aller gambader dans nos vertes prairies. Hélas, un petit personnage bizarre m'en a privé, excité que je fus, avec ce tout nouveau jeu de réflexion arcade de chez Océan. Vous voulez vraiment commencer à comprendre pourquoi Pushover est si prenant ? Jetez alors un coup d'œil à la disquette de démo de ce molosse, qui vous propose trois niveaux jouables. Le jeu, dans sa version finale, n'en comporte pas moins de 120, à travers une dizaine de types de décors différents, auxquels correspondent autant de musiques originales. Ils sont globalement par ordre croissant de difficulté, permettant au joueur de découvrir petit à petit toutes les nouvelles ruses.



## Des règles si faciles :

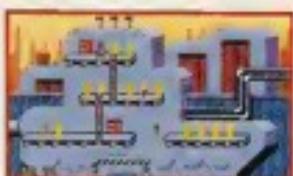
Le but du jeu est assez simple dans sa finalité. Il faut faire tomber tous les dominos présents à l'écran, hormis les pièces toutes rouges (blockers) qui ne peuvent tomber. Il existe cependant tout une série de limitations et de règles qui viennent compliquer cette mission apparemment si simple. Tout d'abord, vous n'avez droit de pousser qu'un seul domino par niveau. Il faut donc les placer de telle façon qu'en tombant, la première pièce entraîne toutes les autres dans sa chute.



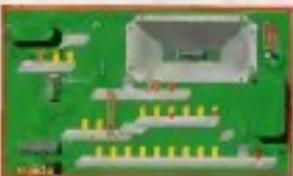
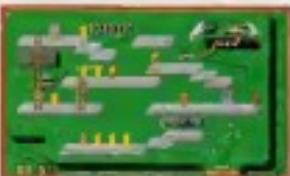
Ensuite le temps est imparti. Si vous dépassez le temps limite, vous pourrez éventuellement finir le niveau, mais vous ne passerez pas au niveau suivant. Il faut alors recommencer et se dépêcher.

Le principal problème vient de l'apparente impossibilité d'atteindre certaines plate-formes, des précipices vous interdisant leur accès. Il faut alors utiliser au mieux les pouvoirs particuliers de certains dominos pour qu'ils atteignent par eux-mêmes ces lieux interdits.

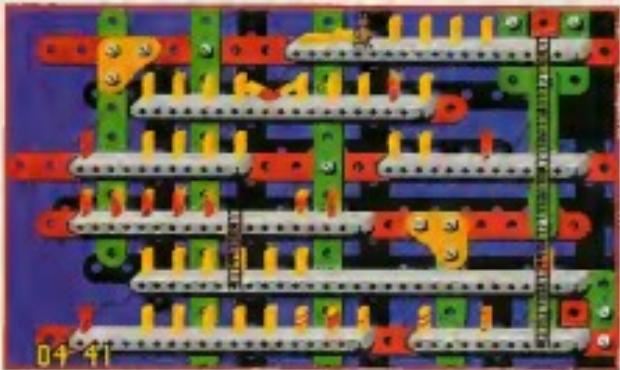
Idem, pour finir un niveau, vous devez accéder à une porte, ce qui n'est



pas toujours si facile, des domino explosifs venant parfois détruire l'unique route. Pour que cette porte s'ouvre, il faut en outre que le domino "trigger", tombe en dernier. Vous devez donc vous débrouiller pour que cette pièce soit toujours la dernière à chuter, sinon vous recommencez le niveau au début.



"Une fourmi dans l'espace" ou les malheurs d'un pauvre héros des temps modernes à travers des tableaux burlesques d'astronautes...



### Une jouabilité à la Lemmings :

Tout l'intérêt de ce jeu réside dans l'excellent mélange entre la réflexion, l'arcade et la jouabilité. Vous commencez à jouer, et puis vous continuez, encore et encore pour finalement vous rendre compte que vous êtes devant votre micro depuis des heures ! Le héros est très facile à déplacer et après quelques secondes, même le bête de base à compris le maniement du personnage. A la fin de chaque niveau, vous obtenez un code, qui vous permet de recommencer là où vous vous êtes arrêté. Vous pouvez en outre paramétriser le jeu comme bon vous semble pour jouer avec la musique ou juste les effets sonores et profiter éventuellement de votre joystick ou de vos cartes sons pour les possesseurs de PC. A chaque fois que vous finissez un niveau en temps et en heure, vous gagnez un jeton. Ces derniers peuvent

être utilisés sur les niveaux suivants pour les recommencer juste avant la poussée finale. Ils permettent par exemple de placer les pièces d'une certaine manière, d'essayer de pousser le tout pour voir ce qui se passe et en cas d'échec, de recommencer juste avant votre geste fatal. Vous évitez ainsi la fastidieuse répétition de tout redéplacer plusieurs fois.



### Une réalisation réussie :

Si les graphismes ne semblent pas extraordinaires, ils bénéficient par contre d'une grande diversité. La dizaine de thèmes utilisés pour les décors est déclinée de telle façon que pas un seul niveau ne ressemble à un autre. Les animations de votre petite fourmi sont drôles et sympathiques, accompagnées de bruitages eux aussi guillerets. Il faut voir notre petit ami pousser un cri abominable lorsqu'il s'écrase au sol ou sauter joyeusement pour descendre ou monter de

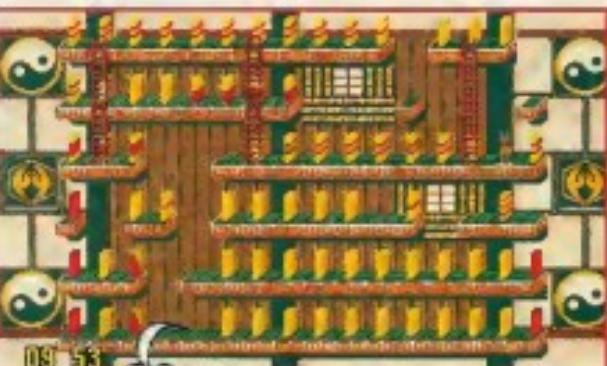


plate-forme en plate-forme. Il courbe la tête lorsqu'il porte un domino et s'impatiente lorsqu'on le laisse inactif quelques secondes.

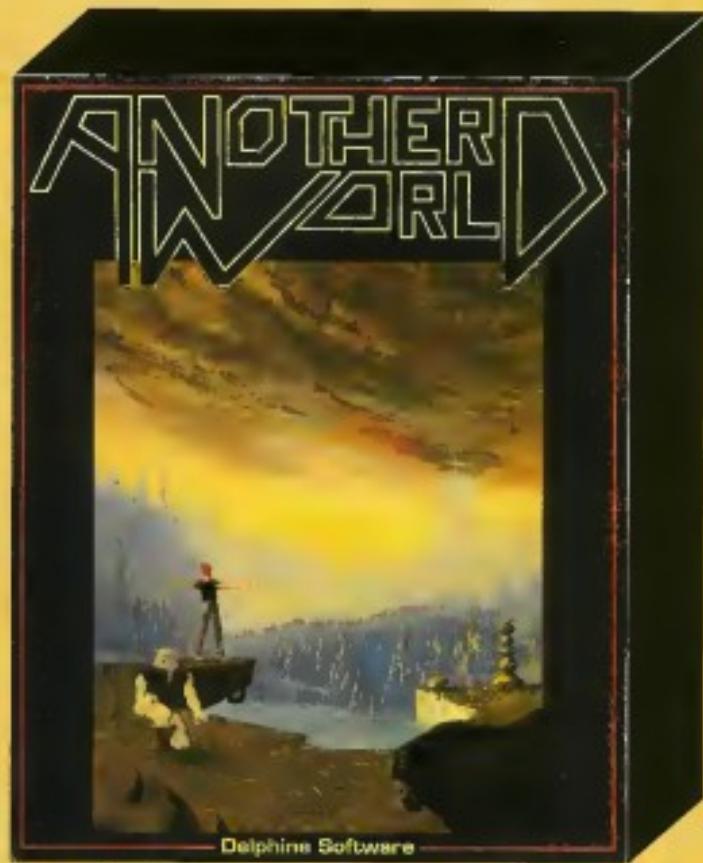
Très rapidement, on s'attache à ce mignon petit travailleur qui la fourmi de la fable de La Fontaine, devra gagner durement sa croûte.

Un grand jeu de réflexion, qui nous l'espérons tous, sera suivi de quelques extensions, contenant de nouveaux niveaux, encore plus délirants et prenantes.



<b>90%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	13/20 15/20 12/20 16/20
------------	---	----------------------------------

*Le chef d'œuvre de l'année enfin sur P.C. !*



Delphine Software

Disponible également sur ATARI et AMIGA.

▲  
TILT D'OR du meilleur  
Jeu d'Action Aventure

▲  
4 D'OR du meilleur  
Jeu Action Original

▲  
4 D'OR de la meilleure  
Animation

▲  
Platinum Triad AWARD (USA)

▲  
Adventure AWARDS (USA)

*Delphine Software : 4 D'OR de la meilleure compagnie française*

150, boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 49 53 00 03

# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS : ACTION GAME

Lucasfilm Games - Jeu d'arcade / aventure - Testé sur Amiga - Disponible fin mai sur Amiga, PC et ST



Indiana Jones est né sous deux bonnes étoiles. L'un de ces astres se nomme Steven Spielberg, l'autre Georges Lucas. En trois épisodes portés à l'écran, l'aventurier de l'Arche perdue est devenu le héros par excellence. Avec La Dernière Croisade, les deux compères ont décidé de libérer leur enfant prodige.



Indy trouve la liberté avec l'immortalité, à la suite d'une rencontre avec le Saint Graal. Sans risque de mourir, sans suspens, plus de héros ! La dernière image du film confirme d'ailleurs cette opinion. Indy se retire à cheval de la scène devant un majestueux couché de soleil. Il n'a à l'orange une cow-boy qui s'en va au devant de nouvelles aventures, aventures qu'il vivra seul, seul et à l'abri de nos regards indiscrets.



Malgré cela, les créateurs de Lucasfilm Games ont décidé de priver le brave aventureur de sa retraite bien méritée. Il faut dire que le scénario préparé pour ce retour est à la hauteur du professeur Jones qui vendrait son chapeau pour la peau d'un Reich. Les forces du Führer viennent de percer à

jour le mystère d'Atlantis. Avec la connaissance acquise par ce peuple mythique, les Nazis seraient en mesure de briser tout espoir de liberté pour le monde. Indy, aidé de sa compagne Sophie doit tenter l'impossible pour mettre des bâtons dans les roues de leur ennemi commun. L'aventure commence dans un casino. Vous devez y gagner de l'argent pour acheter un premier indice. De là, Indy rejoint une base nazie. Dans cette scène, le personnage doit éviter de se faire repérer par les gardes et de se faire prendre dans le faisceau d'un des projecteurs placés sur les miradors. Par la suite, Jones entre dans un sous-marin et gagne la fameuse cité d'Atlantis.

Pour ce nouveau jeu d'action inspiré par les aventures d'Indiana Jones, le visuel en trois dimensions n'est pas sans rappeler des vieux jeux tel





qu'Alien 8, Crashan & Xunik ou plus récemment Last Ninja. Ce type de produit conserve un certain cachet mais il s'oriente plus vers le côté aventure et découverte d'objets que sur le côté arcade. Pour les amateurs de ce style de jeu, The Fate Of Atlantis est un bon investissement. Malgré tout, je pense que le véritable Jones ne se sauvera pas dans un tel fil d'action.



Ceux qui aiment vraiment Indy le dégusteront plutôt tel qu'il se présente dans le jeu d'aventure.



<b>GRAPHISME</b>	<b>19/20</b>
<b>SON</b>	<b>15/20</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>19/20</b>
<b>DURÉE DE VIE</b>	<b>16/20</b>



### INDY REVIENT...

Indiana Jones & The Fate Of Atlantis, le jeu d'aventure, vient que le début du retour du héros de Steven Spielberg et George Lucas. Le jeu d'aventure, réalisé par la Lucchetto Games, est sorti sur PC pour l'été et s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de la compagnie à ce jour.



démodénes importantes dans l'Histoire, comme Lorenzo d'Arbie, Pacho Vila, Protagor ou encore Rómulo !

Mais ce n'est pas tout, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis est sorti aux États-Unis sous forme de bande dessinée, et rien ne dit que personne ne sera là pour la distribuer en France dans les mois à venir.



Bref, la sono sera donc lors l'opus d'un nouveau jeu d'aventure de la Lucchetto Games, prévu pour l'année prochaine. Vous l'avez compris, le héros au fouet n'est pas près de nous quitter... pour notre plus grand plaisir !





**Microprose — Simulation de course — Testé sur ST — Disponible sur ST et Amiga**



Ca y est ! Enfin arrivé au niveau de course, nous avons testé ST sans assistance de notre experte commentator de course de F1. Un effet extrêmement réaliste nous permettra de vivre cette épreuve grâce à l'absence de tout effort pour atteindre la ligne d'arrivée. La simulation de course



que je dirais. Lorsque le jeu démarre, nous pouvons lire que le résultat obtenu par la simulation sera en effet par une fonctionnalité de la machine qui dépend de la difficulté. Ainsi, pour réussir, il faut être un expert ou un peu moins. Nous devons alors choisir



entre trois niveaux : 1, 2 ou 3. Nous avons sélectionné les niveaux les plus élevés pour faire connaître l'ensemble des niveaux, mais cela peut être intéressant de le faire plusieurs fois. Comme lorsque l'on joue à un jeu de simulation, nous devons nous assurer que nous avons bien choisi notre niveau pour ne pas perdre le jeu dans les difficultés.

La simulation commence alors et nous devons nous familiariser avec les règles de la course. Nous devons nous déplacer sur l'écran en utilisant les touches de touche de direction, puis nous devons utiliser le bouton

de la souris pour faire tourner notre voiture. Nous devons faire attention à ce que nous ne nous撞ons pas dans les murs ou les autres voitures. Nous devons également faire attention à ce que nous ne nous撞ons pas dans les murs ou les autres voitures.



et nous devons essayer de faire les meilleures sorties pour gagner du temps. Nous devons également faire attention à ce que nous ne nous撞ons pas dans les murs ou les autres voitures.



<b>GRAPHISME</b>	<b>15/20</b>
<b>SON</b>	<b>13/20</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>18/20</b>
<b>DURÉE DE VIE</b>	<b>15/20</b>



Voici une brève sélection de logiciels parmi les meilleurs de fichiers pour ST/TT que l'on trouve sur SM1:

- Compte jeu couleur
  - Génie22 : super bibliothèque française
  - Gpx info : tout sur les CPC
  - Nextgen2 : un GEM sur le NEXT
  - Filim81 : des films sur ST
  - Maratex : écriture gérant sur ST
  - Ultim81 : jeu de musiques
  - Grit : quick my tracer
  - Génie22 : un jeu d'échelle
  - Lombrile : la danse Libre
  - Bepro81 : très-vraiment complet
  - Calculopage : jeu d'écran
  - Nodode : simulation invest 2.06
  - Minib22 : outils modèles
  - Blouson : émulation parapet
  - Lindy : game new look
  - Choc XL : sound editor
  - GCG+ : le jeu ci+ sur ST
  - Balanço : jeu en ligne
  - TurboGSS : sous-sous-sous-sous-sous
- Et bien d'autres logiciels shareware ou freeware, à partir de moins dans les rubriques de téléchargement du SM1-SM1 :
- jeux, musiques & sons, midi, soundtracker, images, utilitaires graphiques, C64/D64, dessins, démos, softs STT, réflexes, accordeons, arithmés, util. disques, PADD, GOSB, bureautique sonores, Télécoms, compactage, logages, programmation, sources...

### 3615 SM1 c'est :

- Des Milliers de logiciels Freeware et Shareware à Télécharger à l'aide de votre minitel • Des nouveautés en permanence • Des programmes sans virus • Chaque mois, le catalogue papier (\*), des nouveautés chez vous • Des rubriques entièrement refondues • Une rubrique JE VEUX qui vous permettra de vous faire conseiller • Une HOT-LINE Téléphonique • Le Téléchargement automatique

Si vous n'avez pas encore votre Kit de Téléchargement, découvrez vite les joies de cette méthode moderne pour venir trouver nos programmes.

Faites votre choix sur **3615 SM1**, lancez **QUICKTEL** sur votre micro après avoir connecté ce dernier sur votre minitel et, quelques minutes plus tard, utilisez le programme choisi et gardez-le chez vous. Si c'est un shareware et qu'il vous plaît, n'oubliez pas l'auteur...

### BON DE COMMANDE

A retourner à : **SM1, 110 rue Saint-Denis - 75002 PARIS**

Que je doive recevoir votre logiciel de Téléchargement **QUICKTEL** au prix exceptionnel de

Logiciel seul... 20 francs

Logiciel + câble 100 francs

Abonnement 1 en News Letter 20 francs

Mon micro est un

PC 3<sup>86</sup>       PC 5<sup>86</sup>       ATARI ST       AMIGA       MAC

Pour PC et ATARI ST spécifiez le nombre de broches de votre carte sono

Câble 8 broches

Câble 26 broches

Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire et d'envoyer rapidement.

Nom : \_\_\_\_\_

Prenom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

# TEST LEANDER

Psygnosis - Jeu d'arcade - Testé sur ST  
Disponible sur ST et Amiga



Il était une fois au Jason, une princesse nommée Lucana.

Le jour de ses douze ans, elle est enlevée par le maléfique et très puissant Thanatos. Vous, Leander, capitaine de la garde de l'empereur Eboroshi, êtes chargé de la sauver, d'autant plus qu'un doux sentiment vous unit. Armé de votre katana, vous partez affronter Thanatos et ses sbires. L'histoire est certes assez commune, mais que ne fait-on pas au nom de l'amour !

Afin de rejoindre la princesse, vous aurez à traverser trois univers différents comprenant en tout vingt-deux tableaux. Les monstres, en réalité d'horribles mutants créés par Thanatos, seront naturellement là pour vous barrer le chemin.

Contrairement à ce que vous pourrez croire, il n'ont pas tous un comportement "crétinide". Il y a une centaine de monstres différents, ce qui permet de varier les plaisir. Lors de votre équipée, vous trouverez de l'or, que vous pourrez échanger, dans des boutiques, contre des objets très



utiles puisqu'elles vous permettront d'acquérir des armes, telles que l'épée templière ou la lame de force (elles font très mal !), et des sorts d'armure. Ce jeu d'arcade, très plaisant, est d'une grande simplicité de maniement. Ses tableaux sont très variés et d'une excellente qualité graphique. Le fait que les points de vie soient indiqués par la couleur de l'armure est vraiment une bonne idée; cela évite d'avoir les yeux fixés sur votre état de santé. Il est temps que je vous quitte, car j'ai un dragon sur le feu.



Certainement la meilleure adaptation sur ST d'un jeu Psygnosis, Leander prouve que l'Atari peut toujours nous offrir de bons jeux d'action.



<b>83%</b>	GRAPHISME	16/20
	SON	06/20
	ANIMATION	12/20
	DURÉE DE VIE	12/20

# MEGA lo MANIA

Ubisoft - Jeu de Stratégie — Testé sur PC — Disponible sur Amiga / PC / ST



Entre les Dieux qui régissent la destinée de l'humanité, le débat s'impose à chaque fois que s'ouvre une nouvelle planète à la grande genèse.

L'objectif de ce concile divin est de confier ce monde à l'un d'autre-eux. Mais les Dieux, selon les créateurs de ce jeu, ne sont pas exempts d'orgueil et de rivalités. Pour régler ces litiges, les prétendants au pouvoir doivent prouver leur valeur en pratiquant leurs arts sur une planète "grande-nature". Pour cette conquête, chacun est placé à la tête d'un peuple auquel il doit donner des consignes pour détruire ceux de ses rivaux.

Il existe sur la planète 28 îles, soit 28 épreuves à remporter. En début de partie, le peuple ne possède qu'un château. Le Dieu doit tout d'abord lui insuffler le germe du génie afin que ses serviteurs inventent des armes et construisent de nouveaux édifices. Selon le nombre de travailleurs affecté à ces tâches, le travail demandera plus ou moins de temps. Il est parfois plus prudent de choisir, pour commencer, des armes moins perfectionnées avant de passer aux choses sérieuses, ceci afin d'assurer un minimum de sécurité à votre royaume. Cette remarque est particulièrement valable pour les niveaux



élevés, censés représenter l'époque moderne, car là, vos adversaires ne vous feront aucun cadeau.

Dans ces luttes divines, le jeu de stratégie demande avant tout de savoir agir et réagir avec justesse et rapidité. Les premières îles, par exemple, sont gagnées en moins de deux minutes. Développée en premier lieu sur Amiga et ST, cette adaptation a su tirer partie des caractéristiques du PC en matière de graphisme (VGA, 256 couleurs) et de son (carte Adlib).

Megalomania mérite déjà toutes nos louanges, cette nouvelle version nous emmène au royaume des dieux.



A travers les diverses Epoques vous devez conquérir des îles plus ou moins étendues. Face à vous, un, deux ou trois adversaires.

<b>83%</b>	GRAPHIQUE	16/20
	SON	15/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE VIE	16/20

# JOHN MADDEN FOOTBALL

Electronic Arts — Simulation sportive — Testé sur Amiga — Disponible sur Amiga

Electronic Arts vient de lancer une gamme de produit à vocation sportive intitulée EASN, regroupant des produits comme PGA Golf et aujourd'hui John Madden Football. Il s'agit ici d'un football américain.



Dans cette discipline sportive, deux équipes de onze joueurs se disputent la possession d'une balle ovale pour aller la déposer derrière la ligne de "end" adverse, appelée End Zone. Pour ce faire, chaque équipe dispose tour à tour de quatre tentatives.

Si les attaquants parviennent à franchir 10 yards à partir du point de mise en jeu, ils obtiennent une tentative supplémentaire. Si le possesseur de la balle est immobilisé, les deux équipes se positionnent face à face le long



d'une ligne passant par le point de chute du ballon. Nous assistons alors au Huddle, ce célèbre "conseil" de joueurs durant lequel ils discutent de la technique à adopter pour prendre l'avantage. Le logiciel reprend parfaitement cette action hachée avec



des scènes d'arcade pour la progression des équipes et des scènes de stratégie lors de la sélection des tactiques. La réalisation sur Amiga de John Madden Football a été confiée à un "pro" de la démo.

Cette maîtrise technique se ressent à tous les niveaux, ne serait-ce que par le terrain qui évolue en trois dimensions sans que cela ne ralentisse l'action. Seule ombre au tableau, une phrase tirée de la bouche qui considère comme des ignares les personnes qui n'ont jamais vu un match de football américain. Excusez-moi Messieurs, mais de mon côté, j'ai bien d'autres choses à faire de mes soirées que d'enfermer dans un coin à admirer ces "bidochons" pénitenciers qui se donnent des airs de dieux du stade.

<b>79%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	16/20 17/20 17/20 16/20
------------	---	----------------------------------

# HEIMDALL



Crit'Fusion - Jeu de rôle animé - Testé sur PC

Disponible sur Amiga, PC et ST



Le temps de l'éternité, le conflit entre le bien et le mal, est arrivé. Mais Loka, l'œil des

Humains, croit que la balance penche un peu trop au favour des dieux du Valhalla pour équilibrer les forces en présence. Il va à la recherche des plus puissants des dieux : Ulysse, Thor, la lance de Frey, et le Marteau de Thor, ces pantins dévastateurs deviennent immobiles s'ils descendent sur terre. Il faut un volontaire pour aller parcourir le monde des mortals afin de ramasser les armes. Thor se décline, et par une nuit de rêve, il se réincarne sur terre.

Sur Heimdall, quatre personnes une à une, doivent traverser les trois mondes : le Milieu, l'Univers, et l'Asgard. L'objectif : Le jeu se termine en deux parties. La première représente l'assemblée de votre personnage,

qui se réunit avec les dieux des cinq mondes qui accompagnent le jeu. Selon votre succès, vous pourrez choisir parmi 5 à 30 vies votre équipage de dieux et mythes.

La deuxième partie représente le périple à travers les mondes. Vous aurez à faire face à 100 niveaux (chaque dieu peut donner au moins



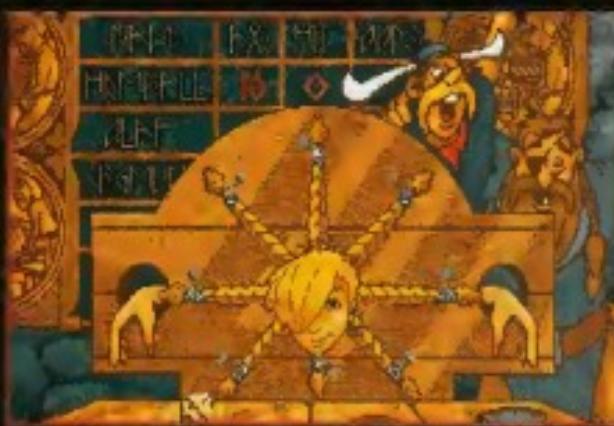
Les phases de combat, nécessitent des vives réactions des adversaires ?



de multiples épreuves et de très bonnes réactions. Les scènes sont en 3D. Tous cela grâce à qualité et dans une très jolie, et si vous avez l'impression d'être l'un des dieux humain fait le destiné. L'animation des personnages et les décors sont vraiment superbes.

HEIMDALL est un très bon jeu et vous vous sentirez rapidement devenir un peu vieux vous aussi.

A ce propos il faut que je finisse cette bâche plantée et fasse le tour PC !



Dernière chose : tout ce que vous faites sur les écrans, pour échapper à ces dieux, et vous offrir une vie plus... le destiné !



Au final, rien n'est possible contre un monstre ! Ayez le courage. Le destiné sera-t-il vaincu...

<b>85%</b>	GRAPHIQUE SON ANIMATION DURÉE DE VIE	18/20 15/20 18/20 15/20
------------	---	----------------------------------





# HEROES OF THE 357th

Electronic Arts - Simulateur de combats aériens - Testé sur PC - Disponible sur PC en juillet



Electronic Arts nous le sert tout chaud, voici le dernier simulateur de *Midnight Software*, j'ai nommé *Heroes of the 357th*. Ce simulateur vous met aux commandes du fameux P-51 Mustang au cours de la dernière partie de la seconde guerre mondiale et vous ferez effectuer différentes missions au dessus de la France et de l'Allemagne. Le menu vous donne le

vous devrez détruire. Une fois tout ceci fait, vous équipez votre avion avec canon, bombes, rockets et réservoirs supplémentaires. Première surprise, pas de décollage; vous assistez simplement à une petite scène animée. La campagne vous fera exécuter 34 missions linéaires,



choix entre un entraînement où débuter directement une campagne. L'entraînement vous propose six types de missions différentes : combat contre des chasseurs ennemis, escorte de bombardiers, mitraillage en rase-mottes avec ou sans armes spéciales, interception de V1 et vol libre. Après avoir sélectionné votre mission, un rapport vous explique en quoi elle consiste, puis vous aurez droit à un petit film noir et blanc de meilleur effet, rapporté par vos avions d'observation qui vous montreront les différentes cibles que



souvent d'un des styles de l'entraînement. Les combats sont de bonne qualité, les avions sont bien faits, les vues nombreuses (une vue vous permet de vous situer par rapport à vos ennemis) et l'animation est hyper-fluide, même en rase-mottes. Les objectifs terrestres (usines, trains...) et fluviaux (péniches, ponts...) sont jolis mais restent classiques. La fin de la mission est elle aussi surprenante: pas d'atterrissement, mais retour automatique à la base. La musique est rare mais sympa et les bruitages quand à eux sont correctes, sans

plus. Enfin, il faut signaler que les combats sont assez difficiles. Malgré quelques innovations intéressantes comme le petit film projeté pendant le briefing, *Heroes of the 357th* n'apporte pas grand chose de neuf dans le monde des simulateurs. Il s'adresse aux amateurs de ce type de jeux, qui passeront un moment agréable, mais il rebutera les joueurs moins avertis...



<b>67%</b>	GAMPISE	12/20
	SON	10/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	13/20



## CONFFLICT KOREA

SS - Wargame - Testé sur PC - PC Disponible - Amiga à venir - Automne 92



Le joueur a accès à de nombreux rapports, cartes et menus, qui le tiennent informé à tout moment de la situation. Ici, le carte des zones approvisionnées en munition.



Voici un wargame de plus, avec cette fois-ci la guerre de Corée comme thème principal, chose assez rare il faut bien l'avouer. Seul contre l'ordinateur ou à deux, vous allez diriger les forces communistes coréennes ou les forces alliées américaines durant la première année de ce



confit. Il s'agit d'une phase mobile, au cours de laquelle les unités engagées tenteront d'écraser l'ennemi par des manœuvres rapides et bien effectuées.

Vous pouvez bien sûr définir votre soutien aérien et il faut surtout assurer aux troupes en première ligne un approvisionnement correct, sinon le moral, et par conséquent les performances, diminueront rapidement. Le système de jeu est pratique et la simulation suffisamment simple pour être jouée par tout le monde, même si la gestion des menus à la souris n'est pas toujours des plus pratiques.

Plusieurs scénarios sont disponibles, dont un totalement imaginaire, assurant de ce fait une durée de vie importante.

**INTERET : 60%**



Les unités sont toujours représentées par de petits camions, pas très jolis, mais très explicites.

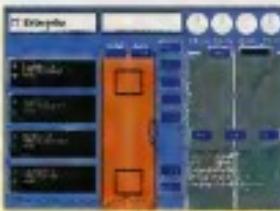
## CARRIER STRIKE

SS - Wargame - Testé sur PC - Disponible sur PC - Amiga à venir



Toujours dans la série SS, je joue la "simulation navale dans le pacifique durant la seconde guerre mondiale".

Si les possibilités semblent importantes (scénarios évolutifs abondamment, nombreuses missions, jeu à deux ou seul contre l'ordinateur), la simulation en elle-même est



malheureusement peu intéressante et trop difficile d'accès pour le commun des mortels. Les spécialistes du genre y trouveront sûrement leur compte, mais on pourrait espérer une meilleure fiction et plus de convivialité pour les non-initiés.

**INTERET : 37%**

## REALMS

Virgin - Jeu de stratégie - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Votre but, devenir maître du monde. Pour cela vous avez à conquérir huit pays dans ce wargame.

Vous avez plusieurs moyens pour y parvenir. Vous pouvez développer vos villes aussi bien militairement qu'économiquement. Ce qui vous permettra d'avoir de bonnes bases pour allez aggresser vos voisins. Ou vous pouvez faire la guerre à outrance, en récoltant peu de revenus, mais en affaiblissant ceux des autres. Lors de la levée d'une armée vous avez plusieurs paramètres à déterminer, tel que la qualité des armes, celle de la défense de l'unité...

INTERET : 65%

Le jeu est très bien conçu avec un graphisme de haute qualité. Vous prendrez certainement plaisir à jouer.



## JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Krysalis - Simulateur sportif - Testé sur Amiga (1 mb) - Disponible sur Amiga et ST



Après Manchester United puis sa version Europe, Krysalis nous sort un nouveau jeu de football, qui hélas ! ! ! semble être une copie conforme de ses précédentes tentatives, déjà peu

convaincantes. Peut-être essaient-ils d'écouler leurs stocks en changeant leur jeu de nom, la boîte et l'écran de présentation. Un football comme tant d'autres .

INTERET : 29%



## MIGHT & MAGIC III

New-World Company - Jeu de rôle - Testé sur Amiga (1 mb, 2 lecteur) - Disponible sur Amiga et PC



Quelle déception ! Une procédure d'installation laborieuse gâche déjà ce jeu au scénario béton. Ce n'est qu'un début, car la réalisation nous plonge dans un

abîme de glace. Aux côtés de Black Crypt et du plus récent Eye Of The Beholder 2, Might & Magic 3 fut vraiment figure de parent pauvre alors que sa carcasse (son scénario et sa richesse de jeu) le destinait aux plus hautes destinées. Dommage !



INTERET : 39%

# HOSTILE BREED

Palace Software - Shoot'em up - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga et ST



Voici un jeu qui a su se démarquer de ses concurrents par ses originalités. A la base Hostile Breed est un shoot'em up, mais il ne s'agit pas d'une succession de niveaux. En fait, vous dirigez un vaisseau à travers un complexe envahi par des insectes en tous genres. Cette vermine menace le bon fonctionnement du bâtiment. A vous de



nettoyer les diverses zones, mais vous pouvez choisir n'importe laquelle des huit zones du complexe, sans être obligé de les parcourir dans un ordre bien déterminé.

Vous pouvez aussi modifier votre vaisseau pour le rendre de plus en plus puissant, déclencher quelques unes des défenses automatiques et envoyer des robots pour effectuer quelques réparations.



CASE CASE CASE CASE  
CASE CASE CASE CASE



CASE CASE CASE CASE  
CASE CASE CASE CASE

Les possibilités ainsi offertes sont certes plus intéressantes que dans de simples shoot'em up. Hélas, la réalisation technique est elle décevante, malgré le scrolling différentiel, la jouabilité ayant été mal dosée.

**INTERET : 53%**

# ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

**Jeu :** Poker Dice

**Utilitaires :** Colacalc — M-Disk

FlashFormat — Ahdu 5.0 — HardUp — Opus

*Et aussi : la nouvelle bombe d'Atari, le Falcon 030 — Initiation au ST — les jeux du mois : Knights of the Sky, Lure of the Tempress, Parasol Stars — le Cebit de Hanovre — dossier Educatifs...*

MENSUEL N° 61

En vente chez tous les marchands de journaux



# WINTER SUPERSPORTS 92

Hair Software - Jeu de sport - Testé sur ST - Amiga / PC / ST disponible



Après Superski 2, édité par Microids, c'est une petite boîte anglaise qui surprend tout son monde, avec un soft multi-sports, basé sur les jeux olympiques d'hiver. Les versions ST et Amiga que nous avons pu tester, laissent présager d'un jeu PC encore meilleur. De un à six joueurs peuvent s'affronter, à travers une vingtaine de pays, trois niveaux de difficulté étant accessibles pour certaines épreuves. Vous pourrez participer à huit compétitions.

#### Le ski de descente

Vous devez guider votre athlète le plus rapidement possible vers la ligne d'arrivée. Gare aux chutes !

Le "bale jumping": Patiner le plus vite possible, tout en évitant les obstacles présents sur la piste. Prendre de la vitesse se demande un agitaton en



**MICRO, CONSOLE, CASSETTE, DISQUETTE, BALADEUR,  
TV, APPAREIL PHOTO, CHAINE HIFI, CAMESCOPE,  
DISCMAN, PIN'S, DIVERS...**

**VENDRE, ACHETER, ECHANGER  
SAISIE ET LECTURE EN DIRECT**

# 3615 LESPAT

**LES PETITES ANNONCES TECHNOLOGIQUES**

rythme du joystick de droite à gauche. Quelques crampes en perspectives.

#### **La Luge**

Vous devrez descendre sur un piste, des congères vous empêchant en théorie de sortir de cette piste. Sans freins, c'est une horreur !

#### **Le Bob-sled**

Cette épreuve impressionnante, vous demandera une certaine intelligence. Savoir relâcher avant certains virages vous évitera de graves accidents.

La course de Skidoo.

Vous devrez effectuer plusieurs tours sur une piste glaciée, entourée de neiges. Ça glisse !

#### **Le patinage de vitesse**

Très simple.

Patinez plus vite que l'adversaire.

La compétition de descente il s'agit d'un slalom, en simultané avec un concurrent pour arriver le premier.



#### **Le slalom**

Classique et difficile.

Que cela soit pour la réalisation technique ou pour la jouabilité, WS92 est une réussite qui vous occupera pendant de longues heures, surtout à plusieurs.

**INTERET : 68%**

**De nombreux lots à gagner :**

**3615 GEN4**

**Les "sectes" dédiées aux sujets que vous voulez :**

**3615 GEN4**

**Le téléchargement de jeux et de démos sur ST :**

**3615 GEN4**

**Les bidouilles et vies infinies :**

**3615 GEN4**

**Le dialogue en direct :**

**3615 GEN4**

**Bref, quoi qu'il arrive :**

**3615 GEN4**

# BATTLE ISLE DATA DISK

Vivendi - Jeu de stratégie - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Le superbe wargame édité par Bluebyte et Ubi Soft prend du galon avec 34 nouvelles cartes.

Cette montée en grade se compose de 9 cartes à deux joueurs et 25 en mode solo.

Au niveau de l'action, rien ne change. Les unités et la résolution des combats sont les mêmes. Seuls les éléments qui pouvaient être modifiés sans toucher au programme étaient les blocs de décors.

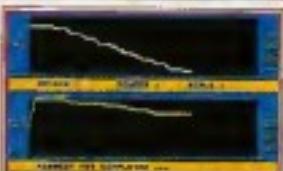
Les officiers évoluent maintenant au beau milieu de déserfs et de plages paradisiaques. Les véhicules blindés ne peuvent franchir les zones de dunes et sont donc obligés d'emprunter les routes.



La disposition des dépôts et des usines est également placée de façon à favoriser les grands stratégies.

En attendant la totale refonte avec Battle Isle 2, ces nouveaux scénarios vous permettent de passer de longues nuits blanches en tête à tête avec votre micro.

**INTERET : 80%**



# COVERT ACTION

Microprose - Jeu d'espionnage - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga, PC et ST



Voici un jeu particulièrement étrange, qui vous met dans la peau d'un agent secret devant enquêter sur des affaires internationales. Décryptage de messages, infractions, poursuites automobiles

ou examens de circuits électroniques, vos aventures sont variées...

Hélas ! le mélange n'est pas toujours passionnant, et la réalisation très moyenne du jeu n'aide pas à ce que la sauce prenne. Dommage !



**INTERET : 41%**

# FIGHTER DUEL Corsaire vs. Zéro

Joker Software - Simulateur de combat aérien - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga



Imaginez un peu un simulateur de vol particulièrement laid, avec très peu d'objets à l'écran, quasiment aucune couleur ! Imaginez maintenant que le dit jeu soit particuliè

lèrement injouable, nécessitant l'utilisation pour piloter l'avion d'une souris et d'un joystick. Enfin, pensez l'espace d'un instant que l'intérêt du jeu soit limité, avec une seule mission consistant en un duel sérien

Voilà, vous avez une idée de ce qu'est



Fighter Duel, le soft le plus ridicule du mois !

**INTERET : 37%**

## WORLD CLASS RUGBY

Audiogenic - Jeu de rugby - Testé sur Amiga et PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Il n'est pas fréquent de découvrir une simulation de rugby sur micro-ordinateur. Audiogenic nous présente World Class Rugby. Le jeu peut paraître un peu compliqué lorsque l'on n'est pas habitué comme moi à ce sport. Mais après quelques parties vous maîtriserez la balle et surtout les règles. Avant de commencer une partie de nombreuses options vous sont proposées. Tout d'abord vous devez choisir votre équipe parmi celles du tournoi des cinq nations. Vous pourrez la composer joueur par joueur afin de l'adapter à la technique de jeu de l'équipe adverse. Puis vous

pourrez choisir la rigueur de l'arbitrage, la force du vent, la durée de la rencontre. Maintenant voulez-vous participer à un match amical, en ligue ou au tournoi des Cinq Nations? Vous avez choisi, bien commençons le match ! Le joueur possédant le ballon, ou le plus proche, est surmonté d'une flèche. Vous pouvez changer de joueur en appuyant sur le bouton du joystick. Maintenant que vous avez le ballon, vous pouvez le passer, le botter, effectuer un drop, marquer un essai, et peut-être le transformer. Toutes ces manipulations se font très simplement au joystick, en le bougeant dans une direction et en appuyant sur le bouton fire. Vous pouvez

aussi déterminer la formation de vos joueurs. Une grille à droite de l'écran vous permet de visualiser tout le terrain avec les joueurs. World Class Rugby est un bon jeu, dommage que le graphisme soit un peu faible et parfois les joueurs un peu lents. Maintenant je vais me réhabiliter au vestiaire après la défaite que je viens de subir Stéphane m'a battu vingt deux à zéro! Sans commentaire.



INTERET : 76%

## WRECKERS

Audiogenic - Jeu d'arcade - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Vous devrez gérer une station spatiale ayant pour but de guider les vaisseaux qui voyagent dans l'hyper-espace. Tout irait très bien, si une race étrangère, nommée Plasmodians, n'avait

tendance à venir dévorer votre station. Vous devrez, dans la partie arcade de ce jeu, détruire les Plasmodians. Il vous faudra faire de la stratégie pour savoir qu'elles sont les priorités. La réalisation du jeu est sans défaut, il se joue entièrement au joystick.



INTERET : 68%

## TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Grenfin - Simulateur automobile - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC et ST



Si, comme moi, vous espérez une conversion de qualité de ce jeu vieux de un an sur

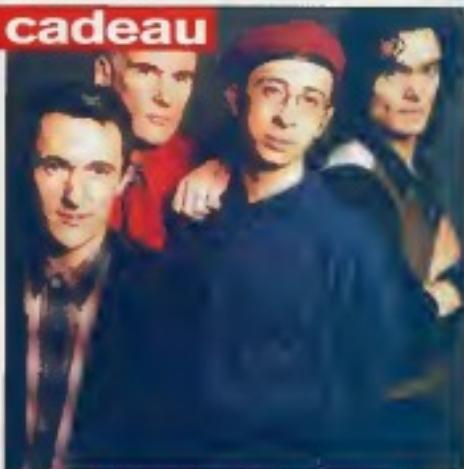
Amiga et ST, sachez que vous allez être déçus. La 3D n'est pas meilleure et au contraire, les graphismes sont plus laid. L'idée d'une simulation de rally (avec copilote) est bonne, mais la réalisation ne permet pas de s'amuser à ce jeu. Dommage!



INTERET : 38%

# Oxyge

cadeau



## LES INNOCENTS LE GRAND RETOUR

Un tube, "Jodie", en 1987, un album dans la foulée, et depuis, plus rien. Les innocents faisaient dans la discrétion. Dix ans après leur première rencontre, ils viennent de sortir leur... second album seulement ! Ce mois-ci, "Oxygen" vous offre une cassette regroupant deux extraits de leur dernier disque, dont leur grand succès du moment, "Mon dernier soldat".

"Oxygen", le journal à lire et... à écouter.

**CE MOIS-CI, OXYGEN VOUS OFFRE  
UNE K7 GRATUITE**

cinéma



### QUAND SYLVESTER STALLONE SE MET AU VERT

Siy, le star de Rocky, on a peur de la violence ! Avec "Arrête ou m'en va t'en", il se lance dans le... comédie. Et il compte bien mettre ses biceps au service de l'écologie : le prochain Rambo sera é-co-le ! "L'heure n'est plus à faire sauter la planète mais à la sauver" nous explique-t-il.



### THIERRY LHERMITTE

Il a été "bronx" et "ipoux", il est désormais le "Zéro", dans le film que Jean-Pierre et Michel peu de temps avant sa mort, d'après le roman d'Alessandro Jodin. Interview.



### SERRAULT : "MARRE DES CONS"

Dans « Rock enceinte », il prend plaisir à faire le père avec ses copains. Dans la vie, il dénonce les films intelligents... et "chiants". Rencontre.

# LE MAGAZINE PLAISIR

Chaque mois, l'essentiel de vos loisirs

## musique



## TRACY CHAPMAN LA REBELLE

Quelques semaines après les sanglantes révoltes de Los Angeles, sort le troisième album de Tracy Chapman. Celle-là même qui en 1988 avait osé dénoncer le racisme, la pauvreté et le désespoir aux Etats-Unis. Dans "Matters of heart", on retrouve au caractère sociale un doublé d'un véritable message d'espoir. Portrait d'une artiste révoltée.



## INDOCHINE LA FORCE TRANQUILLE

Exit les querelles, finie la losange. Indochine se dit regroupé à bloc et prêt à affronter la tourmente. Dix ans après leurs débuts, compilation-bilan et nouvelle tournée.



## CURVE LA MAGIE DE L'INSTANT

Un son « abusif », une voix présente et fragile. Curve surprend. Tom et Dean se penchent sur leur musique, leurs racines et parlent d'un pays en crise : l'Angleterre.

## document



## LOS ANGELES LA GRANDE TROUILLE

A Los Angeles, les jeunes originaires des quartiers les plus pauvres se sont regroupés en bandes. Leur seul langage, la violence. Pour ces cubains du rive avoisinante, la vie n'a pas de prix. Ni celle de leurs « amazones », ni la leur. Une journaliste US les a rencontrés. Elle raconte.

## bédé



## RAYMOND LA SCIENCE

Tranchet adore ce qui est glauque. Et ça le fait rire ! Il dessine un Raymond Calvados dérisoire, mythisme, paranoïaque et risible. Rencontre.



## vidéo

## LE ROCK FAIT SON CINÉMA

Le rocker de cinéma a la vie dure. Petit parure (de peu d'acoustique), rebelle (sans conseil) et mûr (recréé deux fois au pilonner). Entre « Le Rock en bagne » et « Les Communistes » ou « Cry baby » qui viennent de sortir en vidéo, trente ans de gloses épiphénomènes, de parades musicales et de vaches malades font vibrer nos tympans.

## BON DE COMMANDE

## oxygen - numéro 8

si vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, vous pouvez le commander à :

**oxygen n° 8**

**210, rue du faubourg-saint-martin, 75010 paris**

nom :

prénom :

adresse :

code :

ville :

Je joins un chèque, ccp, mandat de 24 francs



# LES CARTES SONS

Les PC et compatibles sont désormais devenus des machines de jeu au même titre que le ST ou l'Amiga. Avec son unique haut-parleur mono-voix, le PC d'origine se caractérise par des capacités sonores épouvantables. De nombreuses cartes sons ont vu le jour pour pallier à cette lacune, offrant des capacités audiophoniques de plus en plus performantes (musique FM, voix digitalisées, 8, 11 voire 20 voix stéréophoniques...).

Voici donc une rapide présentation des principales cartes disponibles sur le marché.

Ces cartes, de tailles et de coûts variables, s'installent à l'intérieur des PC, en s'insérant dans des slots (trous) présents sur la carte mère. Il suffit ensuite de brancher des enceintes ou un casque sur la sortie son de la carte en question.

## LES CARTES CLASSIQUES

### AD LIB

(Ad Lib / distribué par Ubi Soft)

Il s'agit de la toute première carte à avoir proposé de bonnes capacités sonores pour un prix grand public. Des voix FM pour des musiques enfin dignes de ce nom sur PC. Livrée avec quelques utilitaires, elle semble aujourd'hui un peu dépassée par ses concurrentes, sauf pour son prix toujours très intéressant.

### SOUNDMASTER 2

(Cavax / distribué par Sadipeng / env. 1700Fr)

Cette carte sonore se caractérise par une logiciel de reconnaissance vocale très intéressant. Vous pouvez ainsi intégrer à vos logiciels des commandes en parlant dans un micro. Il faut bien sûr un certain temps d'apprentissage au programme pour reconnaître un mot bien particulier, prononcé par une voix spécifique, mais vous n'avez ensuite plus qu'à dire "ouvrir" dans le micro pour



ouvrir un fichier par exemple. Sinon, elle est compatible avec la carte Ad Lib et offre par conséquent de bonnes qualités sonores plus un port joystick et une interface MIDI. Elle est vendue avec un casque, doublé d'un micro, spécialement utile pour apprendre "des mots" à votre ordinateur.

### SOUND BLASTER

(Creative Labs / distribué par Guillermot International / env. 1200Fr)

Cette carte est actuellement la plus en vogue en France. Il est vrai qu'elle offre des capacités musicales supérieures à l'Ad Lib (11 voix FM) et elle intègre surtout un synthétiseur vocal (DAC) de très bonne qualité. Ceux qui ont entendu les voix sur Wing Commander 2 par exemple saurons de quoi nous parlons. Elle offre en outre une sortie MIDI et un port joystick, et elle est livrée avec divers utilitaires musicaux

sympas, ce qui en fait la carte la plus complète actuellement pour ce prix. Pour environ 300Fr, vous pourrez en plus lui adjoindre une extension (chip CMS), qui lui octroie douze voix stéréo supplémentaires.

### SOUNDMaster +

(covox / distribué par Sadipeng / env. 600Fr)

Cette carte sonore est une des nombreuses cartes qui sont apparues après l'Ad Lib. Elle est compatible avec cette dernière et elle est vendue avec un casque, deux petites enceintes, divers câbles et quelques utilitaires audio. Comme pour toutes les cartes Covox, diverses extensions sont disponibles.

### THE SOUND SOURCE

(Disney / distribué par Infogrammes / env. 350Fr)

Cette petite carte offre un énorme avantage par rapport à ses concurrentes. Elle se connecte en effet sur le port parallèle, utilisé habituellement pour les imprimantes. Vous pouvez donc la brancher sur n'importe quel PC et surtout sur les portables, contrairement aux autres cartes sons. Autre avantage sérieux, son prix vraiment très bas. Vous pouvez la trouver en Pack avec Roger Rabbit ou avec Rocketeer pour moins de 500Fr.



## The Sound Source



Son gros désavantage vient du fait qu'elle n'est pas compatible avec le standard Ad Lib, tous les éditeurs ne développent pas leurs jeux dessus (Sierra, Disney,... le font).

### THUNDERBOARD

(MediaVision / distribué par Ubi Soft / env. 1200Frs)

Cette carte, est compatible avec les cartes Ad Lib et Sound Blaster. Intéressant n'est ce pas ? Vous aurez ainsi les 11 voix musicales FM et surtout la possibilité d'entendre de superbes voix digitalisées sur Wing Commander 2, Stellar 7... Elle offre en outre, un port joystick.

### LES CARTES "NOUVELLE GENERATION"

#### PRO

#### AUDIO SPECTRUM

(distribué par Mediavision / env. 2500Frs)

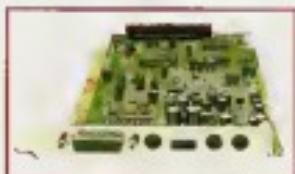
Cette carte est actuellement sûrement la plus intéressante, malgré son prix "assez élevé". Elle est par exemple proposée par Ubi Soft en pack avec un lecteur CD Rom, divers câblages, drivers et utilitaires, concurrente directe avec le pack

Soundblaster Pro. Son avantage vient de sa compatibilité MPC et de sa carte CD Rom SCSI, qui accepte la majorité des lecteurs de CD Rom. Il voix stéréos et 22 en monophonie, un DAC (permettant la synthèse vocale), une interface MIDI et un port joystick, en font un très bon outil multimédia ludique.



### SOUND BLASTER PRO

(Creative Labs / env. 1900Frs)



Proposant des capacités équivalentes à la Proaudio-Spectrum, elles est offerte par Guillermot International en pack avec un lecteur de CD Rom et divers accessoires (env 4500Frs). Elle utilise cependant une interface CD Rom dite à Bus-AT, ce qui la rend beaucoup plus limitative sur les lecteurs CD Rom compatibles. Elle

possède par contre l'avantage d'offrir une synthèse vocale de très grande qualité.

### AD LIB GOLD

(Ad Lib / ????)

Les très récents problèmes financiers de la société Ad Lib rendent la sortie de cette carte assez improbable. Elle semblait offrir le meilleur rapport qualité-prix par rapport à ses concurrentes. Hélas, divers retards quand à sa fabrication et le dépôt de bilan de la société Ad Lib nous laissent supposer, au mieux, quelques semaines, voire quelques mois de délais.



### ROLAND MT 32/LAPCI :

Ces deux cartes sons, d'excellentes qualités, sont malheureusement toujours beaucoup trop chères en France. Elles offrent une qualité audio superbe, mais le rapport qualité prix joue en leurs déaveur, comparées aux trois cartes ci-dessus.

### LES CARTES DE DEMAIN

Tout d'abord, de très nombreuses autres cartes, plus ou moins bien distribuées, apparaissent sur le marché. Il existe aussi tout une série d'extensions pour certaines des cartes précitées ci-dessus. Reconnaissance vocale pour celle-ci, chips sonores supplémentaires pour celle-là... Des versions améliorées des cartes précitées, ainsi que de nouveaux produits vont déferler sur le marché des PC cette année, alors préparez-vous et réfléchissez bien avant d'acheter.

# CONCOURS SOUNDMASTER II

SODIPENG ET GENERATION 4 organisent un  
grand concours sur les cartes sonores

**SONDMASTER +  
et  
SOUDMASTER II**

Vous pouvez gagner  
une **SOUNDMASTER II**

ou

Vous pouvez gagner  
une **SOUNDMASTER +**



**VERSION  
intégralement  
en FRANÇAIS**



**1** Quel est le taux d'échantillonnage de la SOUNDMASTER II en entrée ?

- 15 KHz
- 25 KHz
- 28 KHz

**2** La carte SOUNDMASTER II comporte-t-elle ?

- Une interface Joystick
- Une interface Midi
- Les deux

**3** La carte SOUNDMASTER + comporte-t-elle une reconnaissance vocale ?

- oui
- non

**4** La carte SOUNDMASTER + a-t-elle une sortie de ?

- 5 voix FM
- 9 voix FM
- 11 voix FM

# JOUER SUR MAC ?



## POURQUOI ?

Depuis quelques temps, la famille Macintosh a constaté l'heureuse apparition de jeux d'excellente facture dans les catalogues de certains éditeurs. Aussi, pour accueillir ce fait comme il se doit, nous vous proposerons désormais les tests de leurs nouveautés dans nos colonnes. Nous ne parlerons que succinctement des reprises de jeux existant déjà sur d'autres machines et ayant fait l'objet d'une précédente étude.

## COMMENT ?

Cela dit, seuls les modèles couleur conviennent à un usage de loisir. Il existe bien entendu des jeux pour les modèles noir et blanc, mais ils font souvent office de jeux pour pause-café. En entrée de gamme, Apple propose le Macintosh LC avec un écran 12 pouces couleur pour 15300 francs. Il est inutile de vouloir imperatoirement un LCII qui est plus onéreux et dont les performances ne sont guère améliorées par rapport au LC. Cette configuration vous permet non seulement de jouer, mais aussi de disposer d'un environnement sans égal pour travailler en toute simplicité qui vaut le déplacement pratiquement à lui seul. Il n'y a rien d'autre à ajouter pour s'amuser avec quatre des meilleurs jeux sur Mac, dont nous

vous donnons un très bref aperçu... Vous découvrirez également quelques merveilles sur CD Macintosh dans notre rubrique CD, et à partir du mois prochain, toutes les nouveautés testées.

## King's Quest V ? Un MUST !



Ce jeu d'aventure brille par son graphisme (256 couleurs), sa musique et son scénario. On est plongé dans un univers magique et médiéval, où Graham se doit de récupérer son château et tous les siens enlevés par le diabolique magicien Mordack. Un plan est nécessaire pour s'y



retrouver. Tous les ingrédients d'une grande aventure sont là : un séjour dans le désert, une diseuse de bonne aventure, une méchante sorcière (qui



vous transforme en grenouille si l'on n'y prend garde), un village où l'on troque des objets, une balade en barque (attention au monstre des mers!), et un ami fidèle en la présence d'un hbou.

Les animations d'une rare beauté surviennent au moment où un peu de



trop est nécessaire. Certains changements de tableau peuvent paraître un peu lents, mais le jeu en vaut bien (même très bien) la chandelle.

Un MUST des jeux d'aventure que l'on doit avoir dans sa logothèque.



## Space Quest, le numéro 4 !

Le plus difficile à recréer dans un jeu d'aventure, c'est l'atmosphère, l'ambiance qui le fera se démarquer des autres. Ce petit quelque chose

en plus, Space Quest IV le possède largement: musique ténébreuse, graphisme fouillé, profondeur du scénario. Tout concourt à plonger le joueur, dont la survie ne dépendra plus que de sa sagacité, dans l'angoisse et dans l'hostilité d'un monde incertain. Une dictature régne et vous seul pourrez sauver le monde, en un temps limité, tout en étant poursuivi par les sbires du tyran. Vous vous déplacez à l'aide du ... (Non ! ne dévoilons rien) à la fois dans l'espace et le temps. Vous serez prisonnier de belles amazones, superbies aux formes avantageuses – auquelques (Et oui !) il faudra échapper. Vous évoluerez dans une station spatiale... Un excellent jeu.



## Willy Beamish

Vous jouez le rôle de Willy, 9 ans, qui veut remporter le tournoi de jeu vidéo organisé par Nintary à l'autre bout du pays.

Il vous faut pour cela vous entraîner et gagner les 2500 dollars pour le voyage à l'aide de votre



www.nintary.com, adresse Internet : 199, route de l'Europe, 91120 Palaiseau. Tel : 01 69 95 00 00. Fax : 01 69 95 00 01. E-mail : info@nintary.com



grenouille fâchée, contre l'avis de vos parents qui peuvent à tout moment vous envoyer dans une école militaire ou vous accabler d'avis très déconvenues fiscales.

Willy Beamish est un très beau jeu d'aventure complet doté de superbes écrans égalant la qualité de *Rise of The Dragon* (du même auteur), et dont l'animation bien pensée ajoute un soupçon du succès de *King's Quest V* à l'ensemble.

En considérant l'aillance apportée par l'interface entre le personnage et vous ainsi que la qualité générale du produit, Willy Beamish est sans doute une des valeurs sûres du jeu d'aventure sur Mac.



Une animation aussi fluide que dans les autres versions, mais avec des graphismes bien plus beaux. Tel est Prince Of Persia sur Macintosh !

Enfin un jeu d'action arrive sur Macintosh ! En plus, l'animation des personnages est merveilleusement réalisée relativement à ce qui se fait usuellement sur cette gamme de machine. Ce classique des jeux d'escalade est aussi bien conçu pour les machines



## Prince of Persia

Le début de l'aventure - 13 niveaux à déjouer, plus de 250 sols, vous n'êtes pas au bout de vos peines...



en couleur 12 ou 13 pouces que pour les machines fonctionnant en noir et blanc. En deux mots pour les nouveaux, le Vizir veut épouser la fille du Sultan et vous a fait jeter dans un cachot d'où vous ne ressortirez qu'après avoir échappé l'assaut de soldats et esquivé les multiples pièges mortels. L'alarme est fixé par le Vizir à la Princesse expire dans l'heure qui suit votre entrée dans le cachot.

A ce jour, Prince of Persia est l'un des meilleurs, sinon le meilleur, jeu animé sur Mac.

Souhaitons que nous n'en resterons pas là, en si bon chemin.

# Dossier

## CD ROM / CDTV / CD-I : LA NOUVELLE GENERATION

Depuis quelques années, les jeux micros sont en pleine évolution. Les musiques sont de plus en plus belles, les graphismes de meilleure facture, les jeux de plus en plus grands et intéressants... Bref, les développeurs ont besoin de plus en plus de place pour stocker les informations nécessaires à de grands jeux: King Quest 5, 11 Mégas sur disque dur PC, Wing Commander 2 + le Speech Pack, environ 21 mégos sur PC...

La technologie laser du Disque Compact Audio a rapidement trouvé une application informatique pour le stockage des données, que cela soit sous forme sonore, vidéo ou texte (programmes). Sur un CD, vous pouvez en effet stocker environ 600 mégos de données, soit l'équivalent de 420 disquettes haute densité PC et 750 disquettes Amiga ! Il reste pour l'instant deux

problèmes majeurs. Tout d'abord, le temps de chargement très lent du CD (aux environs d'e 300 milli-secondes pour l'instant contre 18 milli-secondes par exemple pour les disques durs PC standards actuels), environ 15 fois plus lent. Autre problème, le manque de standard en la matière, avec pour l'instant trois principaux concurrents incompatibles: le CD Rom micro, le CDTV et le CD-I.

### LES CD ROM

On désigne par CD Rom, les disques compacts, utilisés par des micros pour stocker des informations. Il faut bien sûr des lecteurs de CD Rom spécifiques, des cartes, des câblages et des gestionnaires de périphériques adéquats. Pour l'instant, le marché des CD Rom pour PC et compatibles (que nous qualifierons désormais par CD Rom PC) et ceux pour Macintosh (CD Rom MAC) semblent en pleine explosion. Pour environ 3000 francs, on peut trouver désormais des lecteurs de CD Rom pour PC par exemple.



A 690



A 500 plus avec A 690

## CDTV

Cette machine découlle d'un concept totalement original de Commodore, qui a voulu créer une machine grand public, dans le même ordre d'idée que le magnétoscope et la télévision. Le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) est une



machine contenant un Amiga, un lecteur de CD Rom, plus de nouveaux composants. Vous pouvez par exemple lui ajouter un clavier, un lecteur de disquettes et une souris, pour le transformer en véritable Amiga. Comme pour toute nouvelle machine, les



CDTV + Péphériques

produits sortis n'exploitent pas encore totalement les capacités techniques du CDTV, mais ils laissent présager des développements complètement fous.

## LE CD-I

Compact Disc Interactive est une machine développée par Philips, qui veut créer l'événement, encore plus que pour le CDTV de chez Commodore, avec un appareil capable de déclencher durant les années 90 le même phénomène que le magnétoscope VHS durant les années 80 : un raz de marée universel.



Le CD-I se présente donc comme un appareil utile pour tous: enfants, adolescents, adultes, femmes au foyer. Les applications touchent de très vastes domaines : éducation, loisir, bases de données.



# LES EDUCATIFS

Les CD destinés à l'enseignement, au sens large du terme, constituent sûrement le marché destiné au plus bel avenir.

Les produits d'apprentissage de l'anglais sont très nombreux, mais il existe aussi bon nombre de softs étudiés pour apprendre aux enfants à lire, à dessiner, à compter...

## ASTERIX & SON

**EUROTALK** - jeu éducatif - Testé sur CDTV - CD Rom MAC / CDTV disponible



Cet outil d'apprentissage d'anglais est un des meilleurs du marché. Vous suivez une bande dessinée d'Asterix en anglais pour apprendre petit à petit les mots, leurs prononciations. Il existe même un interview d'Obelix et d'Asterix, sur les us et coutumes des gaulois. Un produit bien fini, avec les célèbrissimes dessins de nos héros favoris.



## BARNEY BEAR GOES TO SCHOOL

**FREE SPIRIT SOFTWARE** - jeu éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible



Ce petit jeu, hélas tout en anglais, vous fait vivre les aventures d'un gentil petit ours au cours d'une journée bien particulière à l'école. A travers ce jeu, l'enfant s'amusera avec tout une série de petits jeux d'arcade, de réflexion et de coloriage pour apprendre à dessiner, à lire...

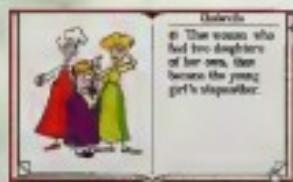


## CINDERELLA : the original Fairy Tale

**DISCIS** - Livre éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible

Cette histoire est un des nombreux livres interactifs pour enfant. Vous pouvez tourner les pages pour lire le conte, cliquez sur les mots pour

entendre leur prononciation et accéder à divers menus d'explications et de traduction.



## FUN SCHOOL 3

**DATABASE EDUCATIONAL SOFTWARE** - jeu éducatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible



Ce troisième épisode de la série Fun School, est constitué de six petits jeux amusants. Au programme, de la peinture, mais aussi de petits jeux pour apprendre à compter, à lire, à réfléchir. Joli et intéressant.





## MIND RUN

CREALUDE - Jeux éducatifs - Testé sur CDTV - CDTV disponible



Voici un jeu intéressant, qui permet d'apprendre en se détendant, et de se détendre en apprenant. Au programme, des petits jeux de reflexes, de mémoire visuelle, de stress et de mémoire sonore.



## MIXED UP MOTHER GOOSE

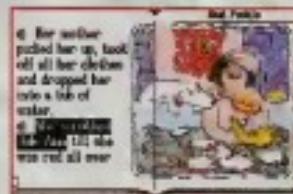
Sierra On Line - Jeu d'aventure éducatif - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC / MAC disponible

Premier jeu éducatif de la série Mixed Up, cette aventure de la société Sierra vous fait vivre de féeriques aventures dans un pays imaginaire. Vous y dirigez un petit garçon à la recherche d'objets ou de personnages appartenant à diverses histoires pour enfants. Le jeu offre des graphismes et des musiques magnifiques, avec tous les dialogues digitalisés. Le point fort du jeu vient du fait qu'une version française existe, avec toutes les voix dans notre belle langue natale, ce qui le rend extrêmement attractif pour les

jeunes enfants, voire même pour les adultes. En outre, les musiques, les bruitages et les animations rendent le jeu vraiment mignon et plaisant.

## MUD PUDDLE

DISCIS - Livre éducatif - Testé sur CDTV - CDTV



Cette fois, vous pouvez suivre l'histoire d'une flaque de boue qui marche. Elle va causer bien des malheurs à une charmante petite fille. Suivez l'histoire dans un livre illustré, plusieurs voix vous racontent cette aventure.

## ORDICODE

EDUCOM - Educatif - Testé sur CDTV - CDTV disponible

Voici encore un excellent exemple d'un produit intelligent utilisable par tous. Vous pouvez grâce à ce programme éducatif, apprendre le code de la route



en moins de deux. Avec des photos à l'appel et quelques voix digitalisées, on vous explique parfaitement les diverses règles qui gèrent la circulation sur route et autoroutes. Des questionnaires vous entraînent même pour un éventuel examen. Génial !

## A SILLY NOISY HOUSE

VOYAGER - jeu musical - Testé sur MAC - CD Rom MAC disponible

Ce jeu vous fera vivre de formidable aventure dans une maison ours pas comme les autres. Cliquer sur les objets et personnages pour entendre tous les sons possibles et imaginables. Un délice audiophonique amusant.

## THE PAPER BAG PRINCESS

DISCIS - Livre Educatif - Testé sur MAC - CD Rom MAC disponible

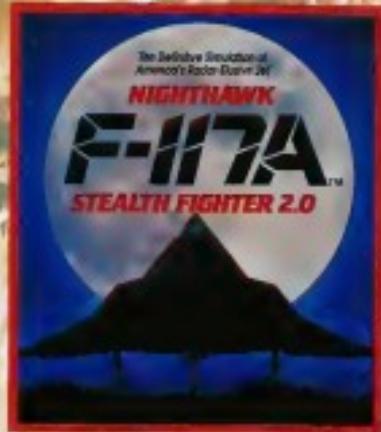
Ce troisième livre éducatif, raconte l'histoire d'amour d'une jeune princesse, privée de son prince charmant par un terrible dragon. Un bon moyen pour apprendre l'anglais tout en rigolant.



# *Quand vous prenez les commandes...*

*"Comme pour tous les produits Microprose, les premières impressions sont excellentes - toujours ce sentiment de "perfection" que peu de simulations parviennent à égaler."*

*Review ACE de F-117A*



*"Qui a besoin de télévision avec un jeu de cette qualité sur PC? Gunship 2000 marque un nouveau jalon dans l'histoire des simulations."*

*PC Leisure, Sept 91*

*"Jouabilité et réalisme dynamique sont combinés pour faire l'une des simulations de vol les plus réussies à ce jour."* *PC Format, Oct 91*

*"Formidable réussite."*

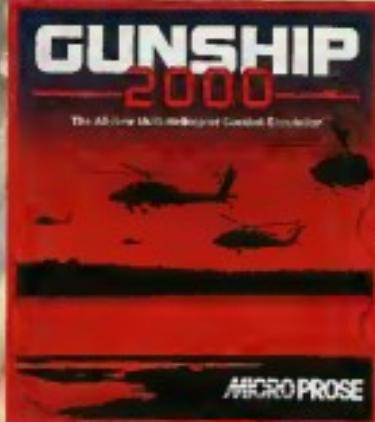
*Strategy Plus, Nov 91*

*"En ce qui concerne les graphismes, le son et la jouabilité, F-117A est la simulation la plus réussie de Microprose, et compte tenu des antécédents de la société, je ne peux pas faire de meilleure recommandation."* *ACE, Oct 91*

*"A tous points de vue, la meilleure simulation de vol sur le marché."*

*PC Leisure, Sept 91*

*"MicroPlus a trouvé la simulation définitive."* *Strategy Plus, Nov 91*



## *...prenez ce qu'il y a de mieux*

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION SOFTWARE

*Les jeux auxquels on joue*

3615  
**MicroProse**

F-117A et Gunship 2000 sont disponibles sur IBM PC et compatibles dans tous les bons magasins de logiciels. MicroProse Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetsbury, Glos GL8 8LD, RU. Tel: (0944) 666 501 324.

# BASES DE DONNEES LUDIQUES

Le support CD est idéal pour ce genre d'application, qui contient de larges bibliothèques de documents. L'avantage du CD Rom vient de la possibilité de mélanger les documents écrits, parlés, musicaux et vidéos, en grande quantité. Dictionnaires, Encyclopédies, Atlas n'en sont que les premières manifestations.

## MAMMALS

National Geographic Society / IBM - Encyclopédie en anglais - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Mammals est une encyclopédie très complète sur les mammifères.

Vous pouvez y apprendre des tonnes de renseignements sur la façon de vivre de près de 150 espèces, avec à la clef plusieurs images digitalisées pour chacun des animaux (700 photos en tout). Pour quinze cinq

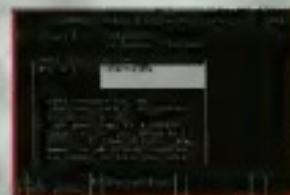


d'entre eux, vous aurez en outre des scènes animées montrant leurs mœurs particulières et aussi plus de 150 cris, spécifiques à chaque mammifère. Très bien fait, cette encyclopédie propose en outre de petits jeux qui rendent l'enseignement

vraiment amusant et prenant. Une superbe réussite, qui malheureusement est en anglais.

## LISE

JOUVE - Bibliothèque de Baobourg - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Ce produit regroupe tous les ouvrages disponibles à la Bibliothèque de Baobourg. Vous pouvez effectuer des recherches par nom d'auteur, par titre ou par mot clé. Un CD pratique pour éviter des visites inutiles à Baobourg ou pour trouver le nom de certains ouvrages et leur description.

## LE ROBERT ELECTRONIQUE

Van Dijk/LE ROBERT - Dictionnaire - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible

Vous l'avez rencontré ! Ceux vers les CD du dictionnaire le plus célèbre de France est un outil indispensable pour tout passionné de la langue française. Ultra complet, ce CD comprend, en plus des définitions et de l'étymologie



de tous les mots de notre langue, 160 000 citations, 1 million de synonymes, homonymes, contraires... Vous pouvez en outre y trouver toutes les conjugaisons des verbes et écouter la prononciation de tous les mots. Une œuvre monumentale !

## WORLD ATLAS

The Software Toolworks - Atlas - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Un Atlas complet, comprenant des cartes et des informations précises sur tous les pays du monde. Vous pouvez découvrir l'économie, mais aussi le réseau de communications de n'importe quel pays. Très complet,

cette application ne bénéficie pas encore d'une version française complète. Elle est prévue pour très bientôt cependant.

## TIME TABLE OF HISTORY

The Software Toolworks - Histoire - Testé sur CD-Rom PC - CD-Rom PC disponible



Ce produit propose un vaste récapitulatif de l'histoire mondiale, de la préhistoire à nos jours, avec une "voix off" expliquant les différents événements que vous avez choisis. Pas mal fait, ce logiciel est hélas totalement en arabe.

## L'HISTOIRE AU JOUR LE JOUR

ACT / LE MONDE - Documents Historiques -  
Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC disponible



Réunir tous les articles historiques du journal Le Monde sur CD entre 1944 et 1985 est un vaste sujet. 30 documents sonores viennent illustrer les événements les plus marquants. Vous pourrez choisir un article grâce à plusieurs paramètres. Choix par nom d'une personnalité, par thème ou par date, à vous de décider.

# Darklands

Il y a cinq cents ans,  
l'Allemagne était envahie  
de chevaliers, de  
sorciers, d'assassins et  
de voleurs.



Cela ne va pas tarder à recommencer.

**MICRO PROSE**

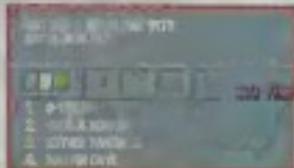
**PAGELANDS**  
Santa Fe • Phoenix • Portland • New York  
Milwaukee • Minneapolis • Denver • Salt Lake City • Las Vegas  
Honolulu • San Francisco • Seattle

# LES OUTILS MUSICAUX

Le compact-disc étant à la base un support musical, il était normal, d'avoir sur le marché des produits proposant un mélange entre des extraits musicaux d'un compositeur, des renseignements écrits et des photos ou dessins se rapportant à sa vie. Assez intéressant, ces produits ont cependant laissé la place à de nouveaux CD Rom de travail.

**CD REMIX**

**MICRODEAL - Utilitaire Musical -**  
**Testé sur CDTV - CDTV disponible**



Ce produit, assez original, permet à n'importe qui de refaire ses mixages à partir de disques compacts audio normaux. Le programme reste en mémoire, pendant que vous écoutez une musique, et vous pouvez par exemple, ajouter des "samples" (une caecina sont présents sur CD Remix) à des morceaux connus ou mixer dix secondes de ce passage avec

trente de celui-là... Toutes les combinaisons sont envisageables.

Vous pouvez ainsi commencer par jouer la partition des percussions du morceau deux pendant quatre secondes, puis le morceau trois pendant une minute.

Pour les Magiciens de la House Music

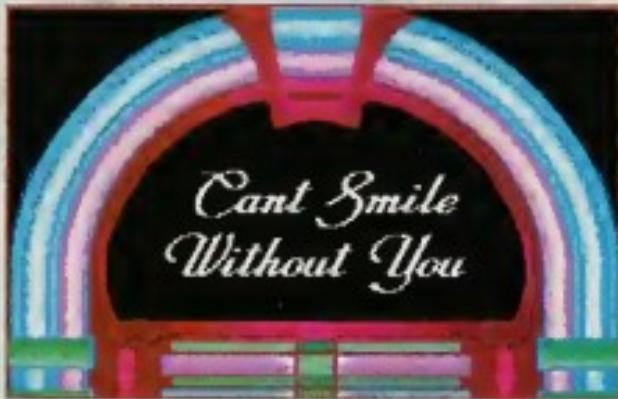


MUSIC MAKER

**Utilitaire Musical - Testé sur CDTV**  
- CDTV disponible

Dans un genre légèrement différent, Music Maker reprend le système de CD Remix pour utiliser des partitions présentes sur des CD audio normaux et les mixer.

Vous pouvez en outre participer à des petits jeux sur divers thèmes musicaux, pour reconnaître un instrument par exemple ou un morceau, répondre à des questions sur un compositeur... Très agréable, ce jeu permet d'apprendre tout en s'amusant, avec des illustrations aussi bien auditives que visuelles.



# SPACE SHIP WARLOCK

Reactor - Jeu d'aventure en anglais - CD Rom Macintosh couleur / 4Mo Ram disponible

**C**ela faisait plusieurs mois que nous espérions pouvoir vous révéler ce jeu grandiose disponible sur CD Macintosh. Avec SpaceShip Warlock, vous avez entre les mains un des tout derniers fleurons des productions sur Macintosh, même s'il est déjà sorti aux USA depuis longtemps. A l'ori-



gne du jeu, deux auteurs vraiment très doués: Mike Saenz, un écrivain spécialisé auparavant dans des Comics de chez Marvel et Joe Sparks, un développeur ayant travaillé pour la Nasa. Le résultat de cette union

de l'affrontement, qui a duré près de mille ans. Utilisant une arme mystérieuse, les Krolls ont en effet tout simplement réussi à faire sortir la Terre de son orbite et à la plonger en plein cœur de l'empire Kroll, réduisant à néant la résistance des humains. Heureusement, un espoir demeure, avec le vaisseau pirate Warlock, terreur de tous les navires Krolls.



cet jeu plus réussies, avec un jeu d'aventure intergalactique que je qualifierais de premier jeu de Space Opera interactif.

Le jeu se déroule dans un futur assez éloigné, après une très longue guerre entre la race humaine et les Krolls. Ces derniers sont sortis vainqueurs



Dans le vaisseau pirate, vous aurez de nombreuses salles à discuter, au cours d'une phase à la Dungeon Master.



En ville, vous rencontrerez un voyou extra-terrestre, que vous devrez déstabiliser, puis assassiné. Les policiers locaux, amèneront très rapidement pour vous récompenser comme vous le méritez.



Dirigés par le terrible capitaine Hammer, ces pirates de l'espace sillonnent l'espace à la recherche de la planète Terre, pillant tous les vaisseaux de commerce.

Vous commencez l'aventure sur une planète sinistre, sans un sou, rêvant d'aventures merveilleuses au plus profond de l'espace. Après avoir erré

dis cela, non seulement pour les musiques sublimes, mais aussi pour les nombreux traits digitaux et surtout pour les voix des personnages que vous rencontrez.

Le système de jeu est lui assez simple, ce qui rend l'aventure pas trop difficile. Tout se joue à la souris. Il suffit de cliquer sur un personnage



quelques temps dans les rues de la ville, vous trouvez un moyen de vous acheter un billet pour un voyage interstellaire à bord du Belshazzar, un vaisseau luxueux. Ce voyage sera le début d'une merveilleuse histoire, où l'aventure se mêlera à une romance, pour des dizaines d'heures de plaisir. Comme vous pouvez le voir, la réalisation de jeu est incroyablement réussie, exploitant les spécificités de

support laser. Des centaines de scènes animées magnifiques ne cesseront de vous surprendre. Certes, les graphismes n'utilisent qu'une partie restreinte de l'écran (le tiers environ), mais ils sont d'une telle finesse que vous n'y verrez que du feu. Le plus surprenant reste l'ambiance sonore, digne des meilleurs films sortis à ce jour (Starwars, The Last Starfighter, Star Trek...). Je

pour avoir une description, pour lui parler, bref pour "agr" sur lui. En cliquant sur un objet, vous l'utiliserez, au sens large du terme (le prendre, le pousser, ouvrir une porte...) Vous pouvez bien sûr sauvegarder le jeu à tout instant et modifier le volume sonore des voix et des sons



Votre voyage en direction d'Orion commence plutôt bien, avec une rencontre très agréable. Cette charmante jeune femme possède des arguments incroyablement convaincants. Son sourire enjôleur vous amènera à faire quelques folies



# Dossier



Le jeu de l'année ? Tout de même pas ! Certes, Spaceship Warlock est magnifique et prenant, mais il souffre malheureusement de trois défauts, inhérents justement à ses qualités largement au dessus de la moyenne. Tout d'abord, il faut avoir un Macintosh très puissant pour en profiter (Mac Couleur, 4Mo de Ram, lecteur CD Rom). Deuxième problème, sa lenteur. Il faut en effet attendre régulièrement plusieurs dizaines de secondes, pour que le jeu charge un

nouvel écran. Cette extrême lenteur du chargement des images et des sons vient du support laser. Si vous possédez un disque dur de 600 Mégas par exemple, vous pourrez résoudre ce problème en installant le jeu dessus, ce qui rend alors le jeu ultra-prenant. Dernier problème, la langue employée : l'anglais. Il suffit d'avoir mal compris un mot ou d'être moyennement bon en anglais et c'est la catastrophe. Spaceship Warlock reste cependant un jeu formidable. Il ne reste



Les décors sont magnifiques. Presque toutes les écrans sont rythmés à des rythmes d'une qualité supérieure à celles dégagées dans Wing Commander sur PC par exemple.



Le Comlink est un vidéophone très pratique pour aboyer des renseignements. Il vous est indispensable pour éviter le bâillement d'embarquement à bord de navires spatiaux Belshazzar

plus qu'à espérer que les mêmes développeurs vont continuer à produire des logiciels de ce genre, avec une plus grande convivialité et un système de jeu qui rende le jeu à la fois plus interactif et plus complet.



Bientôt ... **Black Sect**  
Y perdrez-vous votre âme ?

AVVENTURE  
ANGOISSE

Lankhor

3615  
LANKHOR

# Sim City

**Infogrames - Jeu de simulation - Testé sur CDTV - CDTV disponible**

L'adaptation de ce jeu de chez Maxis est le produit le plus intéressant actuellement sur CDTV. Infogrames s'est occupé de la conversion pour aboutir à un jeu de simulation largement plus complet et intéressant que son petit frère micro. Attention cependant, il est indispensable d'avoir une Ramcard (carte mémoire permettant la sauvegarde de données) ou au moins un lecteur de disquettes en plus du CDTV, pour pouvoir sauvegarder des villes.



Comme dans Sim City micro, de petites animations rendent le jeu plus agréable. Un bâton qui passe, un avion qui survole la ville, un pont qui s'abaisse...



Vous devez toujours assurer le développement d'une ville à travers plusieurs scénarios. A vous de construire les routes, les zones résidentielles, les zones industrielles... N'oubliez pas les commerçants et les



zones de loisirs (parcs ou stades sportifs), sinon vos citoyens vous délaisseront complètement. Il vous faudra résoudre tous les problèmes qui se poseront à vous, toujours plus nombreux et plus compliqués. Pollution, catastrophes et criminalité sont les plus courantes. Assez vite, gérer l'approvisionnement en eau et

Fiscal (en dép)			
Tax Rate	Land Use	Total Income	Total Budget
10%	Residential	1000	1000
10%	Commercial	1000	1000
10%	Industrial	1000	1000
10%	Public	1000	1000
10%	Transportation	1000	1000
10%	Entertainment	1000	1000
10%	Healthcare	1000	1000
10%	Education	1000	1000
10%	Police	1000	1000
10%	Fire Department	1000	1000
10%	Emergency Services	1000	1000
10%	Utilities	1000	1000
10%	Water Treatment	1000	1000
10%	Waste Management	1000	1000
10%	Power Generation	1000	1000
10%	Infrastructure	1000	1000
10%	Transportation	1000	1000
10%	Entertainment	1000	1000
10%	Healthcare	1000	1000
10%	Education	1000	1000
10%	Police	1000	1000
10%	Fire Department	1000	1000
10%	Emergency Services	1000	1000
10%	Utilities	1000	1000
10%	Water Treatment	1000	1000
10%	Waste Management	1000	1000
10%	Power Generation	1000	1000
10%	Infrastructure	1000	1000
10%	Transportation	1000	1000
10%	Entertainment	1000	1000
10%	Healthcare	1000	1000
10%	Education	1000	1000
10%	Police	1000	1000
10%	Fire Department	1000	1000
10%	Emergency Services	1000	1000
10%	Utilities	1000	1000
10%	Water Treatment	1000	1000
10%	Waste Management	1000	1000
10%	Power Generation	1000	1000
10%	Infrastructure	1000	1000



à la fin de chaque année, un rapport vous indique le taux de不满意度 de vos citoyens. Vous pouvez alors augmenter les taxes, diminuer les fonds alloués à la police...



en énergie devient une véritable fierté ! Au début du jeu, vous pouvez choisir une des huit mégapoles déjà créées et résoudre alors des difficultés spécifiques à chaque scénario. Vous pouvez aussi choisir de



commencer à zéro, dans un des quatre mondes vierges proposés : Moyen Age, Western, Temps Modernes et Futur. A chaque époque correspondent des constructions et des outils différents, mais l'intérêt et le but du jeu restent les mêmes.

*Sim City sur CDTV* bénéficie d'énormes apports fournis par ce support. Tout d'abord, et surtout, des musiques géniales, qui à elles seules méritent presque l'achat du jeu. Ici, personne ne s'en est rendu !

Ce sont ensuite des graphismes améliorés, avec par exemple, un effet de zoom sur une zone, mais aussi des décors variés et toujours une création aléatoire de la carte de jeu. L'interface de jeu est toujours aussi



Dans les villes futuristes, les principaux problèmes ont rapport à la redondance et aux mutations génétiques. Le jeu est alors plus difficile et il vous faudra choisir en début de partie le niveau "easy".

Une vue de la carte générale permet de jouer de visualiser rapidement les difficultés.



## Transportation



agréable et même avec la télécommande du CDTV, le joueur réussit facilement à donner tous les ordres possibles. *Sim City*, déjà carrément génial sur micro, s'avère comme fabuleux sur CDTV, preuve que le support laser va révolutionner le monde informatique ludique. Le hic : à posséder pour l'instant sur CDTV.



En haut, une ville de type "Western", avec à gauche un effet de "zoom" sur un hôpital et ses environs. L'angle de vue du dessous est beaucoup plus sympa, les décors beaucoup plus gros... .

# SHERLOCK HOLMES : Consulting Detective

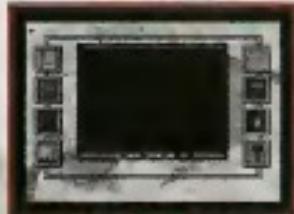
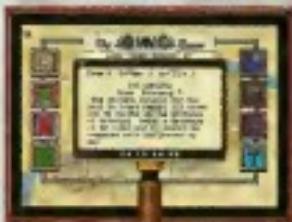
Icom Simulations - Enquête policière - Testé sur CD Rom Mac - CD Rom Mac / PC / CDTV disponible

**1** 1992 sera sans aucun doute l'année Sherlock Holmes, avec de nombreux produits basés sur ce personnage légendaire. Imaginé par l'écrivain Sir Arthur Conan Doyle (un autre est prévu chez Electronic Arts). Cette version est distribuée par Mindscape et l'heureux possesseur de ce jeu d'aventures policières a l'agréable surprise de se retrouver avec un jeu concernant trois scénarios différents. Au départ, vous devez choisir un des trois mystères à résoudre. The Mummy's Curse, vous plonge dans une histoire étrange. Les quatre explorateurs qui ont découvert une momie en Egypte sont morts dans

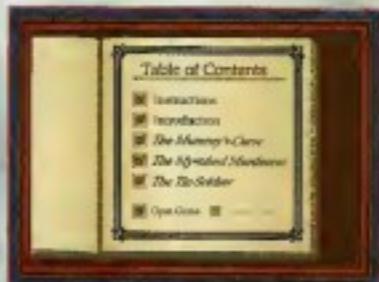


Votre carnet d'adresses contient tous les noms des personnages importants. Les autres icônes présentes sur cet écran donnent accès aux autres options.

des circonstances mystérieuses. Malédiction ou bien machination ? The Case Of The Tin Soldier, une histoire mettant en cause un personnage de l'aristocratie Londonienne et des trésors fabuleux datant de la



bataille de Waterloo. The Mystified Murderess, une simple affaire de jalouse, ayant conduit à un meurtre ! Tout le jeu est basé sur des scènes qui ont été filmées puis digitalisées. Il faut suivre attentivement les



conversations pour découvrir des indices importants. Le problème vient de la langue employée, l'anglais, qui risque de rebuter les anglophobes. Même les autres auront parfois du mal à bien comprendre les voix et il ne faut pas hésiter à monter le volume sonore pour ne rien manquer. A partir des dialogues et avec l'aide du Times (outil indispensable pour découvrir les dessous des affaires), vous pourrez alors trouver de nouvelles personnes à interroger, qui à leur tour vous révèleront des informations essentielles.

Vous pouvez aussi consulter des informateurs dans les rues, demander de l'aide à certains amis et consulter les fichiers que possède Sherlock Holmes sur certains individus. Très bien fait, le jeu offre à la fois une réalisation grandiose et un intérêt certain, avec des enquêtes pas toujours très faciles. Le CD a permis aux auteurs d'intégrer plusieurs dizaines de minutes de film, d'une qualité moyenne certes, mais doublées de voix digitalisées. Sherlock Holmes est par conséquent un des tous premiers softs sur CD Rom à mériter le terme de film interactif.

Une excellent produit.

## POWER COMPUTING

15 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tel: 43 57 01 89 Fax: 43 30 00 20  
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

### LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220V	539	PC880N Lecteur externe	499
PC720P Alimentation port joystick	499	PC880B	710
PC720i Lecteur interne 720Ko	429	(lectopressur + antivirus intégré)	
Blitz Turbo	200	PC881 Lecteur interne A500	490
Hardcopieur (Copie d'une disquette)		PC882 Lecteur interne A2000	510

Alors ou autre en moins de 40 secondes)

PC720B	730	EXTENSIONS	
(Hardcopier+Blitz+Freeboot+antivirus intégré)		512 Ko Sans Horloge	249 (Promo)

### PROMOTIONS:

Ultimate Ripper	299	1,5 Mo Avec horloge	
Ram 44256/51100	55	1Mo Pour A500+	890 (Promo)
Disquettes 3 1/2	4,5		499 (Promo)

### ACCESOIRES

Souris optique Golden Image	310
Souris power mecanique	130
Anticlick(A500)	95
Couvercle de protection	99
Adspeed st/Amiga	1790
<b>Emulateur:</b>	
286-8 pour A500	1099
286-16 pour A500	2390
286-16 pour Atari	1600
386-16 pour mega ste/stf	2970

### EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

#### Mega ST1.2 et STE:

2 Mo	999	PROMO
4 Mo	1690	

#### 520 STE en 1 Mega:

0,5 Mo	450	PROMO
--------	-----	-------

#### STE:

Sim 1 Mo	295	PROMO
Sim 256 Ko	100	

Scanner Amiga: 1290 Irs (Promo)

HD500+ GVP pour A500 52 Mo 4500

# KING QUEST 5

Sierra on Line - Jeu d'aventure animé en anglais - CD Rom PC disponible

**L**a version CD de ce jeu d'aventures animé Sierra est un des premiers produits à commencer à exploiter les spécificités de ce support. Vous avez ainsi des voix digitalisées pour tous les dialogues, ce qui donne à l'ensemble du jeu un réalisme prenant.



Les voix sont superbement rendues, un gros travail ayant été fait sur les intonations et le choix des personnes pour fournir des voix collant parfaitement aux divers personnages. De même, divers effets de distorsions et d'échos ont été utilisés pour rendre certaines voix très mystérieuses, voire sinistres. Les anglophiles se



rendront même compte de certains accents pour quelques-uns des personnages. Seul ombre au tableau, il vaux mieux être assez fort en anglais pour tout comprendre, même si globalement les phrases sont facilement compréhensibles. Hormis ce détail, le joueur entre complètement dans cette aventure merveilleuse pour de



longues heures de plaisir. Un autre élément intéressant vient d'une voix masculine qui décrit certains lieux et certaines scènes particulières. Plus aucun texte n'apparaît sur l'écran. Un mélange audio-visual délicieux, pour une aventure assez simple.





# LOOM

*LucasFilms Games – Jeu d'aventure animé en anglais – Version parlante – CD Rom*

**L**a version parlante du jeu d'aventure musical Lucasfilm est un des projets les plus aboutis du moment sur CD. Les musiques sont d'excellente qualité et tout le jeu a été remodifié pour coller parfaitement à un logiciel parlant. Animations, mouvements des lèvres ou des corps des personnages, gros plans sur des visages...



Tout a été étudié pour ne pas choquer le joueur et lui donner l'impression de jouer à un film intégral. Toujours en anglais, le jeu offre des dialogues vraiment sympas et réalistes, d'autant plus que les voix utilisées ont fait l'objet d'un gros effort, certaines d'entre elles révélant par exemple un accent typiquement écossais ou irlandais. Les musiques exploitent elles aussi la qualité offerte par le support laser et



le résultat est grandiose. Le joueur est plongé du début jusqu'à la fin dans une très belle histoire fantastique. Jeune membre de la guilde des tisserands, vous devrez partir à la recherche de votre famille et découvrir

en chemin l'art de la magie. Une quête qui regorge de dangers en tous genres !



# PSYCHO KILLER

On Line - Jeu d'aventure en anglais - Testé sur CDTV - Disponible

**V**oici un des premiers jeux d'aventure "interactif" proposé sur CDTV. En fait, le joueur se retrouve devant un produit qui par bien des côtés fait penser à Dragon's Lair et autre Space Ace 2, à la différence près tout de même que cette fois-ci, vous avez de véritable images filmées et digitalisées. Une lutte à



mort avec un psychopathe, digne des meilleurs films gory du moment, vous attend. Psycho Killer se résume en fait au choix d'une direction sur les écrans et à cliquer à un endroit bien précis, au bon moment. Les palettes de couleurs utilisées sont parfois trop limitées, tout comme le système de jeu. Assez rapidement, on s'ennuie et ce malgré l'ambiance sonore parfois sympa

## PSYCHO KILLER 2 :

Il est de retour !

Toujours chez On Line, la suite de Psycho Killer arrivera très prochainement. Avec près de 35 minutes de scènes animées digitalisées et cette fois-ci, deux personnages à sa disposition, il ne reste plus qu'à espérer un intérêt plus grand.

# DP MAGAZINE

Nourrissez vos machines à bon marché

Pour tous les utilisateurs  
Macintosh, PC, ST et Amiga

Des centaines de logiciels du domaine public  
et de logiciels bon marché

**NOUVEAU ! Une disquette  
gratuite tri-format :**

**PC : OSMOSIS**

**Amiga : DRAGON TILES - TEETTRIX - AM.MSDOS**

**ST : ROBOTZ - KLATRIX**

The image shows the cover of DP Magazine N°6. The cover features a collage of computer-related illustrations, including floppy disks, monitors, and keyboard icons. Text on the cover includes "Bimestriel", "DP Magazine", "Logiciel Domaine Public & Shareware", "N°6", "ST, AMIGA PC et MAC : 50 disquettes à chaque de nouveaux et le téléchargement pour chaque machine!", and the logos for Apple, Commodore, and PC.

**BIMESTRIEL N° 6**

En vente chez tous les marchands de journaux

# ESS MEGA

TerraLink - Simulation spatiale - Testé sur CD Rom PC - CD Rom PC / CDTV disponible

**E**SS Mega a su profiter de son adaptation sur CD pour évoluer vers un logiciel beaucoup plus complet.

Vous pouvez ainsi découvrir toute l'histoire de la conquête de l'espace, grâce à de nombreuses photos

digitalisées. Le jeu consiste à remplir diverses missions (prise en orbite de modules, atterrissage...) et surtout à construire une station orbitale et à assurer son entretien.

Les graphismes sont superbes, avec des phases en 3D magnifiques, mais



le réalisme et l'interêt n'ont pas été oubliés. Un soft de simulation bien fait, possédant en outre des musiques magnifiques, qui font de ESS Mega une réussite complète.

## Univers Mac

*Le magazine de votre Macintosh et sa disquette gratuite*

Ce mois-ci Univers Mac présente :

**LA DISQUETTE PERIODISK**

**N° SPECIAL HORS-SÉRIE !**

**Agenda - PicToGram - Police  
Periodisk - Starter - Albatros -  
MacaDames - Periotel**

et

retrouvez tous les mois les rubriques pour tous : les débutants, les accros du jeux, les musiciens, les branchés, les bricoleurs, les échangistes !



MENSUEL N° 13

En vente chez tous les marchands de journaux

## JONES IN THE FAST LANE

Sierra On Line - Jeu de Société - CD Rom PC disponible.

Ce jeu de société a su profiter du support laser pour offrir quelques éléments supplémentaires assez agréables. Les voix et les animations digitalisées des personnages sont drôles et variées. Il s'agit d'une sorte de Monopoly, avec quelques éléments de gestion économique.

A plusieurs, vous aurez entre les mains un sympathique jeu de société.



## FASCINATION

Tomahawk - Jeu d'aventure - CD Rom PC disponible.

Ce jeu d'aventure français déjà très réussi sur PC, bénéficie sur CD, de voix et de musiques superbes. Pour l'instant, seule une version parlante anglaise est disponible. Paradoxalement pour un jeu français !



## WRATH OF THE DEMON

Ready Soft - Jeu d'arcade - CD Rom PC / CDTV disponible.

Ce jeu d'arcade proposé par Readysoft est légèrement mieux fait sur CD Rom pour PC que sur CDTV. Le jeu n'offre hélas que peu de changements par rapport au jeu sur floppy, si ce n'est une excellente qualité pour la superbe musique de David Whitaker.

Wrath Of The Demon reste cependant un bon jeu d'arcade, pas toujours très maniable.

ginal par rapport au petit frère sur disquettes, pour un soft qui reste une bonne simulation de tanks.



## MI TANK PLATOON

Microprose - Simulation - CD Rom PC disponible.

Toujours dans la série Microprose, voici la version CD de ce simulateur de tank. Là encore, rien de bien ori-

## RICK DANGEROUS SAVAGE 3D POOL MICROPROSE SOCCER

Cette compilation de jeux proposée par Microprose n'a qu'un seul avantage : vous faire économiser de la place sur votre disque dur !



# LES JEUX EDUCATIFS SUR CD-I

**L**e CD-i est une machine qui se veut grand public. Elle offre par conséquent des applications qui s'avèrent, pour la grande majorité, comme complètement nèdtes. Un grand soin a été apporté pour que le CD-i ait la même image



de marque que le magnétoscope aujourd'hui, un appareil utilisable par tous, pour des distractions adaptées à chacun. Pour l'instant, la plupart des produits proposés sont constitués par des CD éducatifs, pour



petits et grands. Vous retrouverez par exemple, tous les personnages de la rue Séasma dans plusieurs logiciels d'apprentissage à la lecture ou de dessin. Il existe aussi toute une série de dessins animés interactifs, dans lesquels l'enfant peut choisir les musiques, recolorier les personnes... Vous aurez aussi accès à des banques de données, présentées sous



forme audio-visuelle, pour un enseignement pédagogique (Atlas, Encyclopédie...) Des heures de plaisir et des tonnes de connaissances en perspective. Le CD-i sera aussi un sérieux concurrent pour le CDTV et



le CD Rom PC, avec tout une série de jeux développés spécialement pour cette machine. *The Mystery of Kether*, présenté ce mois-ci n'en est qu'un exemple particulièrement frappant. La majorité des jeux, consisteront en des films interactifs. Des images seront filmées puis enregistrées sur CD-i, pour finalement être



utilisées suivant les choix du joueur dans des circonstances bien particulières. Il existe même une bataille navale, avec des scènes digitalisées illustrant les coups au bat.

Un autre type de jeu consiste en des enquêtes policières du type *Sherlock Holmes*. Un autre bon exemple, est ce *Golf CD-i*, avec de variables images et des sons enregistrés, qui donnent une qualité exceptionnelle au produit.



# OPERATION

## 386 DX 40Mhz

MICRO  
VIDEO  


Choisir par l'Ordinateur  
Individuel cf Avril 92  
comme le juste prix  
en 386 DX 40 Mhz  
à 17690 F HT  
soit 20980 F TTC



ATARI AT 386 DX 40 MHZ  
Mémoire cache 64K Où 256K  
9 MO RAM extensible 64MO  
Disque dur 80 MO à 16 ms  
Ecran à cristaux liquides  
Logiciel 1.44 MO Compat 100%  
DOS 5 et Windows 3.0

Photo Micro-Video

**Reprise  
9000 F TTC**  
de votre ancien Micro.  
pour l'achat du DX Atari.  
 $20\ 980 - 9000 = 11\ 900\text{F TTC}$



Jouer ... avec Wing Commander II:



Stratégie, éducatifs ...

**Ou Promo étudiant \*  
- 35%**  
\*non cumulable avec reprise  
Prix net: 13 637 F TTC

**PROMO  
MultiMédia**

Kit CD Rom ....  
Sound Blaster ....  
Video Blaster ....

Valable jusqu'au 30 Juin  
et dans la limite des stocks disponibles.

**OPTIONS :** Disques durs, écrans, périphériques, nous consulter

TIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL ... EXCEPTIONNEL

# INFOGRAMES : Les sujets Tatou

De part sa position phare vis à vis du marché français, la société Infogrames ne pouvait négliger le CDI. Deux produits sont d'ores et déjà à l'état de maquette avancée alors que quatre autres applications sont prévues à plus ou moins longue échéance.

## INTERNATIONAL

### TENNIS OPEN

Le premier projet présenté par Infogrames se charge de parachuter les spectateurs sur le court. L'application, confiée à Bertrand Brocard (ex inspecteur pour Coïn Soft à qui nous devons la série des Meurtres à grande vitesse, à Venise...) joue la carte de l'originalité pour se démarquer d'une éventuelle concurrence. Outre les différents paramètres de rigueur dans une simulation de tennis, iT.O. propose en effet pas moins de 850 monologues numérotés qui sont clamés avec joie par le programme en

cours de partie. A toutes les situations, une montée au filet ou un superbe lob par exemple, correspond ce fait plusieurs discours qui sont tirés de manière aléatoire afin de ne pas laisser le joueur. Pour l'instant, l'application ne supporte qu'un seul utilisateur, le CDI



ne disposant que d'une seule télécommande. Néanmoins, tout devrait-être terminé afin d'intégrer un second joueur. En attendant de découvrir une version plus avancée de ce produit, nous vous laissons quelques clichés pris à la sauvette par notre ramasseur de balles déplié sur place

### THE MYSTERY OF KETHER

La seconde application présentée par Infogrames promet de briser tous les interdits en matière de simulations (Note personnelle de Bosley). Avec deux éléments qui ne sont plus dans leur "état normal" dont une qui se retire du jeu, je vais finir par me retrouver au chômage. Bon courage néanmoins à mes trois drôles de dames adorées! Kether n'est pas une planète ordinaire. Depuis des générations, la connaissance universelle est projeta vers ce sol bien. La qualité qui attirent la belle Kether





est soudainement menacé par l'arrivée d'un royaume de l'espace, un gigantesque trou noir qui ne fera aucun cas de la grande connaissance universelle.

Incarnant Malchor, un chevalier du feu, le joueur doit se rendre sur Kether pour sauver le savoir. Pour l'aider dans cette entreprise, il dispose d'un simulateur à



forme de gros noeuds qui lui dispensent de précieux renseignements. L'action alterne entre des scènes d'arcade / simulation dans l'espace – avec des champs d'astéroïdes en 3D, des combats et bien d'autres rencontres amicales – et de l'aventure à la Sierra (sur les photos d'écran qui illustrent cet article, les graphismes sont loin d'être définitifs).

Mais le plus marquant dans cette quête galactique est la présence de véritables images de synthèses réalisées par des spécialistes de l'infographie.

Puisse la force être avec les responsables de ce superbe projet pour le mener à bon port.



# BIDO TILLEUR (efface)

## DEVIOUS DESIGNS IMAGEWORKS / AM / ST

Retirez le code de quelques niveaux.

PIEWARL	11	OBINHO
PIEWARL	12	YT-BTU
PIEWARL	13	IOITANH
PIEWARL	14	GEGH
PIEWARL	15	TNTVOLK
PIEWARL	16	M-TRU
PIEWARL	17	WYBRELL
PIEWARL	18	M-TRU
PIEWARL	19	KNOWT
PIEWARL	20	GRABO

## THE GODFATHER US GOLD / AM / PC / ST

Faites une pause et tapez PIWATQ HUT (probable pas l'espèce) pour obtenir le chez mode, c'est à dire de l'énergie infinie.

## THE BLUE'S BROTHERS TITUS / AM

Quand les deux frères donnent leur le gogo tapez HOUKA. Ensuite, tapez entre 1 et 6 pour commencer au niveau en fonction.

## WOLFCHILD CORE DESIGN / AM / ST

Pour la PERFECT KISS sur le jeu : tapez WOLFCHILD (lorsque vous touchez la tête).

## WING COMMANDER 1 & 2 ORIGIN / PC

Si vous ne vous en sortez pas très bien avec un peu d'aide, il faut bien pour ce jeu progresser en temps.

WC 1 : le jeu WCI Origin A comme précédent.

WC 2 : faites un regroupement et la route est claire.

Conseil : à vous de faire des petits exercices de la logique. On peut faire un petit saut, et enfin dans le niveau 10, il faut faire un saut et un autre.

## PP HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Demonware / AM

Les codes qui suivent ne marchent que lorsque vous n'indiquez pas de nom au début du jeu.

2	WUCREWMA	33	RHRDFT
3	HTSKAUA	34	BDACDCH
4	WREWWW	35	LICUBRUS
5	HJBUWV	36	BAGGBEES
6	WVWHTSU	37	GWGABDAR
7	HGHGRU	38	CVTHSCD
8	WTFQFT	39	VTHUAI
9	HEVECTS	40	CSCGDW
10	WCGSRHS	41	GRWRVSH
11	HBFVGR	42	QIECTRH
12	WMBFBR	43	VHRFRKG
13	WPSOCS	44	CGVWRKTC
14	AUDUBDRI	45	GBHRBIR
15	ITADHAO	46	COESHSHE
16	ASIAJUH	47	YOLUSLUTE
17	JGCCUGB	48	CARHEDO
18	AIDETWAS	49	DWOJDGDC
19	MTVWSL	50	SWAKCBL
20	ATRUFEF	51	STJUCAIB
21	ECTSWAE	52	DSGUOWDB
22	ADSWHVD	53	DRWUTWCA
23	BNWHTO	54	STVWLTW
24	AABJSAE	55	SHPRWSDW
25	FWVDESB	56	DISCVTRV
26	BUJCBRS	57	DFTBGJU
27	UTERAF	58	SDIBHJU
28	ISBLJUATA	59	SCBCCGAT
29	FTWFLUGW	60	DRWBEST
30	WQGSTTU	61	EWICWDARS
31	UHASTSAV	62	TVRDGCR
32	BRPQJU	63	TUNDSTR

## DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

SYNTHSOFT / AM / PC / ST

Et voici le jeu dont complète de ce jeu particulièrement bien fait mais hélas... surtout pour les joueurs.

### SCENE 1

Quand le plafond commence à reculer, tirez DROITE pour ne pas être la poignée.

### SCENE 2

Quand DRIL est tombé vers le bas, tirez DROITE pour éviter HAUT. Quand DRIL revient vers le bas, tirez HAUT puis GAUCHE pour éviter HAUT.

### SCENE 3

Quand vous avez DRIL debout, tirez un coup de flèche DROITE. Pour éviter DRIL quand vous entendez un bruit, tirez immédiatement GAUCHE, pour empêcher DRIL de sortir du chêne.

### SCENE 4

Quand DRIL tente d'attraper une feuille, tirez HAUT. Si DRIL attrape une feuille, tirez HAUT puis HAUT.

### SCENE 5

Quand DRIL tente d'attraper la feuille, tirez HAUT. Longue tapez comme à l'usage. Mais lorsque DRIL tente d'attraper la feuille, tirez HAUT puis HAUT.

### SCENE 6

Quand DRIL est debout, tirez CROISE pour la feuille. Mais lorsque DRIL tente d'attraper la feuille, tirez HAUT puis HAUT.

### SCENE 7

Quand DRIL tente d'attraper la feuille, tirez GAUCHE puis HAUT. Une seconde fois lorsque DRIL tente d'attraper la feuille, tirez HAUT puis HAUT. DRIL tente d'attraper la feuille lorsque DRIL passe devant la feuille. lorsque DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT. DRIL passe devant la feuille lorsque DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT.

### SCENE 8

Quand DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT. lorsque DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT.

### SCENE 9

Quand DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT. lorsque DRIL passe devant la feuille, tirez HAUT puis HAUT.

## PRIX ATARI/AMIGA/PC

AGES OF THE PACIFIC	269 289
ADMIRAL GALLIA	249
AI SUPPORT	269 289
AKVENTURA	289
ARMED OF EMPIRE	229 249
ATAC	229 239 259
AT-17	229
AT-27	229 249
BASIL RUSTIN	229 249
BATZ DEST	249 269
CAMPION	269 286 299
CELTIC LEGEND	269
CHUCK ROCK	269
COAT OF GLORY	249 269
DELIVERANCE	269
DRAKON-E	259 269
DRAKON-E	259 269
DUSTERS	269 286 299
ENDS OF THE STORM	269 286 299
FIRE AND ICE	269
FLOOR 13	269 286 299
GATEWAY	269 286 299
GOON	269 286 299
GOONI BOOM-4	269
LIQUID KID	269 289
LAW OF THE TERRIFIANT	269
JASHER XU 230	269 289
JM POWER	269 286 299
MAGIC BOY	269 289
MAVIO BEACH-E	269 289
QUEST FOR GLORY 3	269
RUSH OVER	249 269 289
RED PHOENIX	269
ROTATOR	269
SECRET WEAPONS	249 269
SENSIBLE SOCCER	249 269
SHOOTUP	269 286
STRIKE COMMANDER	269 286
STUNT COMMAND	269 286
TEAM YANKEE 2	249 269
THE ADDAMS FAMILY	269 286
THEATRE OF WAR	269
THE HUMAN	269 286 299
V FOR VICTORY	269 286 299
WIZARD T	249 269 289

## COMPILATIONS

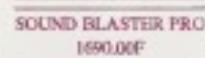
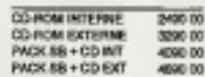
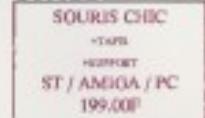
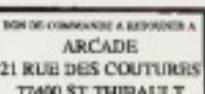
## PRIX ATARI/AMIGA/PC

H-DREN GAMES	239 259 289
AIR COMBAT ACE	269 289 299
AWARD WINNER	249 269
CARIBON COLLECTION	269 286
FOOTBALL CRAZY	269 289
QUEST AND GLORY	269 289
MAX	269 286
HAUS	269
HUA	269 286 299
PLANÈTE AVENTURE	269 286 299
SKYWALK	269 289
SUPERCAST VOL. 1	269 286
SUPERSTAR	269 286 299
VIRTUAL REALITY VOL. 1	269 289

CD-ROM  
(PC COMPATIBLE)

FASCINATION	269 289
GUINEP-MODULATOR	249 269
KING QUEST 5	249 269
MP1 TANK PLATOON	269 286
RAILROAD TYCOON	269 286
REDFORM+ CARRIER COMMAND	269 289
RICK D-BANANA + POOL-SOCCER	269 289
SHERLOCK HOLMES	269 289
STELLAR 7	269 289
WARTH OF THE DEMON	269 289
WIND C - ULTIMA 5	269 289
WIND C - MUSE 1 à 2	269 289

## ARCADE

COMMANDIEZ  
PAR  
TELEPHONE AU  
(1) 60.07.57.50OUVERT DU  
LUNDI AU SAMEDI  
DE  
8.30H A 19.30HSOUND MASTER +  
599.00FSOUND BLASTER 2.0  
1190.00FSOUND BLASTER PRO  
1690.00FLECTEUR  
CD-ROMCD-ROM INTERLINE 2490.00  
CD-ROM EXTRIME 3290.00  
PACK 56 + CD INT 4990.00  
PACK 56 + CD EXT 4990.00SOURIS CHIC  
+ TAPES  
HORIZON  
ST 1 AMIGA / PC  
199.00FBON DE COMMANDE A RETOURNER A  
ARCADIA  
21 RUE DES COUTURIERS  
77400 ST THIBAULTQuickShot<sup>®</sup>  
by AmigaSoftAPACHE 1  
Q5 11F  
ATARI / AMIGA  
89.90 FPYTHON 1  
Q5 13F  
ATARI / AMIGA  
149.00 FWARRIOR  
Q5 12F  
IBM PC 100%  
189.00 FSTARFIGHTER  
Q5 17F  
INTRA-RANGER  
499.00 F

## EXTENTIONS

AMIGA 580 AVEC OBLIQUE  
339.00  
AMIGA 580 SANS OBLIQUE  
309.00  
AMIGA 500 (+ 1 mo) 799.00  
AMIGA 580 (+ 1 mo) 999.00LEISURE SUIT LARRY 5  
399.00  
LINKS FIRESTONE  
169LOTUS CHALLENGE 2  
239 149  
MAGIC POCKETS  
249 249  
MEGAMANIA (VF)  
149 149  
MICROPHONE GOLF  
509 509 509  
MRG 20 (VF)  
199MIGHT AND MAGIC 3 (VF)  
309 259  
MONKEY ISLAND 2  
309 269  
OH NO MORE LEMMINGS  
199 199 235  
OH NO MORE LEMMINGS DATA  
99 99 99  
PSL LIGHTNING  
169PSL SHOOTING STAR  
169  
PARABOL STAR  
239 239  
POPULOUS 2  
249 249  
POWERMASTER DATA DISK  
149 149  
PROJECT-X  
269  
ROBOCODE  
239 239  
RUGBY WORLD CUP  
169  
SM CITY ARCHITECTURE 2  
189 189SECRET WEAPONS  
309  
SHUTTLE  
449  
SILENT SERVICE 2  
239 309 309SPACE CRUSADE  
249  
SPACE QUEST 4 (pc VF)  
509 509  
STAR TREK  
339STORM MASTER  
239 239 239  
THE GODFATHER  
239 239 239ULTIMA 6  
199  
ULTIMA 7  
269  
ULTIMA UNDERWORLD  
369VIDEOKID  
239 239  
WROOM  
239 239WILLY BEAMISH (pc VF)  
309 309  
WING COMMANDER 2  
369WC SPEECH ACCES PACK  
149  
WOLFPACK  
249 249

## NEC

CORE GRAFX  
+ 1.1B BONHOMME MAN  
+ 2 MOINETTES+ 1 ADAPTATEUR 5.2  
+ 1 PRINTER  
990.00 FGOULST'N GHOST  
par SUPER GRAFX

299.00F

Mr/Mme	Mr/Mme
Address	
City	
Code postal	Code postal
<input type="checkbox"/> ATARI	<input type="checkbox"/> NEC
<input type="checkbox"/> ATARI INGENIA	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> AMIGA 580	<input type="checkbox"/> CD-ROM
<input type="checkbox"/> AMIGA 1000	<input type="checkbox"/> MANDATE
<input type="checkbox"/> AMIGA 1000+	<input type="checkbox"/> Je joue en ligne + 50%
<input type="checkbox"/> MEGAHOUSE	<input type="checkbox"/> PC 32 VGA
<input type="checkbox"/> PC AT&T	<input type="checkbox"/> PC AT&T VGA
<input type="checkbox"/> MEGADRIVE	<input type="checkbox"/> PC 101
<input type="checkbox"/> S-VHS	<input type="checkbox"/> S-VHS

## PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

date d'expiration	.....	signature	:
TITRES ET MATERIELS			
PRIX			
frais de port (ATTENTION console 50F) + 25F			
CBN et TOTAL A PAYER =			

**SCENE 11****SCENE 10:**

Quand vous entendez la musique BAS appuyez surz Dexto et lorsque le son de la chanson est terminé appuyez surz DROITE pour éviter le monstre et quand Dark Ace commence à manger le poêle appuyez surz HAUT pour faire Dark Ace arrêter de manger et appuyez surz GAUCHE pour DROITE pour aider Dark Ace à se déguster.

**SCENE 11:**

Au moment où je me trouve BAS.

**SCENE 12:**

Quand l'appartement n'est pas dans le niveau HAUT pour la faire.

**SCENE 13:**

Un lutin qui est au fond regarde vers à gauche HAUT puis GAUCHE puis regarder vers droite HAUT puis HAUT puis GAUCHE puis DROITE.

**SCENE 14:**

Dès que le lutin prendra HAUT pour faire l'ascension HAUT.

**SCENE 15:**

Ken et Aoi arrivent au bout du chemin pour la chasse.

DROITE des 2 fois pour éviter l'obstacle sous GAUCHE puis à Dexto et rapidement à HAUT la tête du lutin pour éviter l'obstacle. Dexto HAUT de l'obstacle et DROITE pour aider sur la partie droite de l'obstacle. A la fin HAUT puis HAUT puis HAUT pour éviter HAUT et à la fin HAUT dans la partie à droite HAUT pour éviter la partie droite. A la fin HAUT et à la fin pour jouer.

**SCENE 16:**

Dès que le lutin commencera HAUT pour faire l'ascension HAUT.

**SPACE ACE 2****READYSOFT / Amiga / PC / ST****SCENE 1:**

Aidez-vous de votre bonhommes contre vers Dexto puis HAUT et PEU encore une seconde plus tard.

**SCENE 2:**

Lorsque vous quitter le niveau, HAUT pour éviter le monstre.

**SCENE 3:**

Quand les chats bleus sautent sur Dexto, appuyez PEU pour deviner Space Ace.

**SCENE 4:**

Dès que le scénario débute HAUT pour faire fuir le monstre puis PEU pour le tirer dans la bouche.

**SCENE 5:**

Le monstre passe court à nouveau après Dexto. Attendez que Dexto soit loin dans la main du monstre puis PEU pour venir s'échapper.

**SCENE 6:**

Dexto tombe sur un pont de pierre GAUCHE rapidement si vous voulez suivre.

**SCENE 7:**

Quand vous apprenez sous le robot HAUS DROITE pour éviter son laser, puis HAUT pour traverser le couloir. Arrive à la porte flûtes HAUT à nouveau pour sauter à travers.

**SCENE 8:**

Dexto affronte un nouveau robot GAUCHE pour sauter dans l'escalier.

**SCENE 9:**

Dès que le scénario commence HAUT pour éviter le laser et presque immédiatement DROITE pour sauter sur la plate forme qui passe.

**SCENE 10:**

Pour éviter de s'écraser contre le mur DROITE pour sauter dans un creux.

**SCENE 11:**

Quand la fause Kimberly dit "Bowen your Dexto Sais", BAS puis PEU au moment où Dark Ace apparaît.

**SCENE 12:**

Dark Ace continue de vous attaquer. Saisissez donc BAS pour sauter dans le trou puis DROITE pour éviter son laser.

**SCENE 13:**

Pressez instantanément fire pour vous transformez en Space Ace.

**SCENE 14:**

Faites GAUCHE pour courir sur le pont et dès que Dark Ace apparaît, pressez PEU.

**SCENE 15:**

Dark Ace commence à manger le poêle. Pressez DROITE pour sauter du pont.

**SCENE 16:**

Dark Ace continue à manger le poêle. Pressez DROITE pour sauter du pont.

**SCENE 17:**

Pressez rapidement PEU pour éviter de vous faire dévorer.

**SCENE 18:**

Dès que Dark Ace commence à viser GAUCHE et il tire, donc si ça passe bien Pressez GAUCHE à nouveau pour qu'il tire dans vos bras, puis GAUCHE une dernière fois pour qu'il tire dans vos jambes. Une fois il tire, DROITE pour éviter le dernier tir de l'arme.

**SCENE 19:**

La tête de Dark Ace attaque DROITE puis HAUT pour éviter de se faire dévorer.

**SCENE 20:**

De nos yeux retrouvez sur une échelle Pressez BAS puis GAUCHE pour éviter un tir de laser. Quand la scène passe sur Barf et Ken passe DROITE et Dexto sortent sur une plate-forme. Quand Dexto a sauté à Slater, HAUT et il se retrouve sur un dragon volant.

**SCENE 21:**

Dès que Dexto repart, pressez PEU pendant qu'il se transforme en Space Ace pressez DROITE puis réapparait Kimberly puis pressez rapidement PEU pour ouvrir le portail, puis DROITE rapidement pour l'empêcher.

**SCENE 22:**

Au moment où Kim et Aoi arrivent devant deux sorties, GAUCHE pour choisir la bonne, puis alors qu'ils sortent dans le vaisseau, DROITE pour éviter le monstre Aoi.

**SCENE 23:**

Au moment où Barf arrive, sauter à DROITE dans le port et quand Aoi suit, HAUT pour se méfier au bord.

**SCENE 24:**

Suspendu au bord du port, vous devez rapidement et en rythme faire DROITE HAUT GAUCHE HAUT pour éviter le laser de Barf et le monstre du port.

**SCENE 25:**

Barf fait descendre Ken au fond du port. Pressez GAUCHE pour empêcher le laser.

**SCENE 26:**

Quand Aoi se balance sur la ligne GAUCHE pour empêcher Ken puis DROITE pour sortir du port.

**SCENE 27:**

Alors que tout semble terminé, un monstre jeune apparaît. PEU il nouveau pour entraîner le jeu.

**"C'est évident..."**



*...nous devrions jouer à Opération Secrète (Covert Action) de Sid Meier."*

*Utilisez vos capacités de déduction afin de traquer les terroristes, les espions et les criminels dans le monde entier.*

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

Covert Action, pour les Compatibles IBM PC, Commodore Amiga et Atari ST, produit par les mêmes créateurs que Railroad Tycoon et Civilization. MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8DA. Tel. 0666 504 326





## ANOTHER WORLD deuxième partie

Niveau 3

Code Amiga / ST: FLUD  
Code PC: LBKG

- 1) Vous voilà dans une salle bien étrange. A gauche la petite salle permet de recharger votre pistolet. Détruisez les trois murs pour continuer sur la droite.
- 2) Ce couloir est vide, traversez-le donc rapidement.
- 3) Un gardien pas très agressif, mais il vaut mieux l'éliminer au plus vite.
- 4) Courez et sautez d'ici pour vous retrouver de l'autre côté, plus bas.
- 5) Contrôlez ! Tirez donc un énorme coup de laser dans le mur de droite, et vous voilà au niveau suivant !

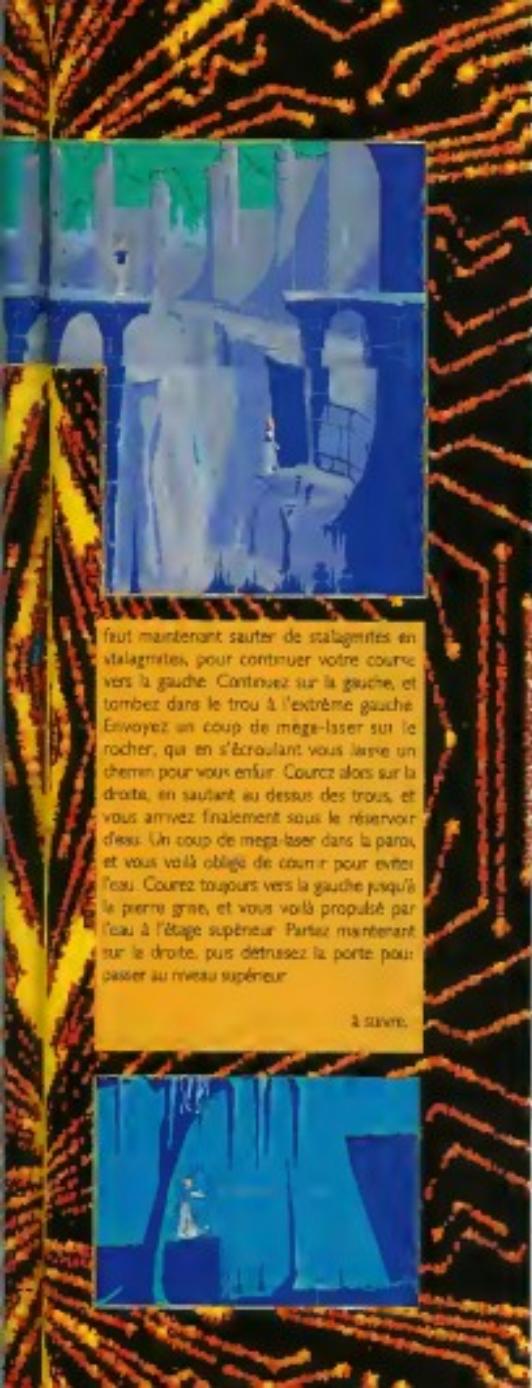
Niveau 4

Code Amiga / ST: LIBC  
Code PC: XDDJ

Courez sur la droite et tombez dans le premier trou, puis tombez à nouveau, et courrez vers la droite. Une fois arrivé dans la grande salle, courrez et sautez au-dessus des stalactites. Continuez votre course sur la droite, évitez les éboulements de roches, puis continuez sur la droite, en évitant les monstres. Il faut sauter au-dessus de ceux au sol, et courir sous ceux au plafond. Utilisez également votre laser pour parfois tuer ceux au plafond, et ainsi passer les salles jusqu'à la porte. Détruez la porte, et vous voilà dans une pièce vide. Le but était juste de détruire la porte.

Retour vers la gauche, mais en prenant le chemin qui monte arrivé aux éboulements. Shootez la chauve-souris, et une fois à la falaise, attendez qu'elle se fasse manger par la bestiole tentaculaire. Il





feut maintenant sauter de stalactites-en-stalagmites, pour continuer votre course vers la gauche. Continuez sur la gauche, et tombez dans le trou à l'extrême gauche. Envoyez un coup de mega-laser sur le rocher, qui en s'écroulant vous laisse un chemin pour vous enfoncer. Courrez alors sur la droite, en sautant au dessus des trous, et vous arriverez finalement sous le réservoir d'eau. Un coup de mega-laser dans la paroi, et vous vous obligez de courir pour éviter l'eau. Courrez toujours vers la gauche jusqu'à la pierre grise, et vous vous propulserez par l'eau à l'étage supérieur. Partez maintenant sur la droite, puis détrousser la porte pour passer au niveau supérieur.

à suivre.



TELECHARGEZ des MILLIERS de LOGICIELS du  
**DOMAINE PUBLIC**  
PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT VOTRE PROTOCOLE DE TELECHARGEMENT  
ADRESSEZ-PIRS EN TARNÉE AVEC VOTRE NOM PRENOM, ADRESSE, TYPE  
D'INFORMATIQUE, TYPE DE DISQUETTE, ETC... A

NEOCOM-DP - 71 Bd de Brandebourg - 94200 IVRY SUR SEINE

**GAGNEZ !!!** Des dizaines de  
PC, AMIGA, MACINTOSH, CONSOLES, LOGICIELS...  
sur le **SUPERQUIZZ**

36 15

**DP**

**LA BOUTIQUE DP**

TEL : (01) 48-59-88-89 FAX : (01) 48-59-86-45



**GAMME THRUSTMASTER**

joystick PC et Mac

Special Simulators de Vol

① WEAPONS CONTROL SYSTEM : 790 FRS-

② FLIGHT CONTROL SYSTEM : 700 FRS-

③ FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO : 1090 FRS-

STANDARD PC

490 FRS-

• CHAMPION'S EDITION PC  
ET FLIGHT COMPUTER

**LA BOUTIQUE DP C'EST AUSSI DES PC, AMIGA, CONSOLES,  
PERIPHERIQUES, LOGICIELS, ETC... AU MEILLEUR PRIX !!**

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 **DP**

OU ADRESSEZ VOTRE DEMANDE AVEC UN TIMBRE A

LA BOUTIQUE DP - 71 Bd de Brandebourg - 94200 IVRY/SUR/SEINE

Description	N°	Prix Unit.	Montant

Offre valable jusqu'au 10/06/92 dans la limite  
des stocks disponibles

Total TTC

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Règlement:  Chèque  Carte Bancaire  Mandat  
                    Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM  
                    N° \_\_\_\_\_  
                    Date Expiration \_\_\_\_\_  
Date: \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_

# HARE RAISING HAVOC

Disney Soft / PC / Amiga

## Niveau 1

1) Brisez la glace à repasser au mur de gauche.

2) Poussez-vous vers l'avant, il dirige du tabouret, puis tapez dedans pour le pousser vers le devant.

3) Rester sur le tapis et pressez le bouton pour déclencher un avion.

4) Sautez sur la partie gauche du divan et dirigez-vous vers le haut pour sauter de plus en plus haut. Vous atteignez bientôt le châle pour sortir en toute le ventilateur.

5) Descendez du divan pour presser le bouton une fois près de l'appareil. En utilisant cette

fonction, vous récupérez le lit où se trouve la band de l'agent.

6) Sautez maintenant sur la partie droite du divan, jusqu'à ce que vous nous accrochez au ventilateur. Il faut maintenant bien choisir le moment où lacher le ventilateur de manière à l'envoyer sur la glace à repasser. Et vous voilà sur niveau 2.

## Niveau 2

1) Allez à droite de la pièce et tirez l'appel du mur.

2) Allez près du tour et flinguez-le.

3) Le lit trouillé au niveau précédent sort à nouveau une des portes sous le lit. Selon votre chance, vous obtenez des trésors.

supplémentaires, de fringage ou rien du tout.

4) Allez jusqu'à la réfrigérateur et faites-lui passer l'ordre que vous trouvez une banane. Marchez dessus, et vous vous retrouvez sur la table. Pressez le bouton quand Roger regarde vers le bas et vous atterrissez sur le plancher. Pressez maintenant régulièrement le bouton pour éviter les exercices avec l'oreille.

5) Une fois toutes les sautes effectuées, marchez jusqu'à l'autre bout et sautez dessus. Une fois sorti, allez à l'angle, débrouillez-vous de gauche à droite pour prendre de la vitesse. Au plus haut, déviez brutalement sur la droite, pressez le bouton pour vous élançer dans les poulies et être placé sous le portier.

## Niveau 3

1) Pousser le tabouret pour sortir dessus pour rendre la serviette.

2) Sentez sur la balance pour tirer la corde et ouvrir la fenêtre au plafond.

3) Allez à l'extrême-droite et branchez la pince.

4) Maintenant pressez le bouton au sol et allez à droite de celle-ci. Si elle se plie, ramenez le mur de droite.

5) Donnez maintenant un coup de pied dans le tabouret pour le pousser sous l'étagère, puis montez dessus pour prendre le savon.

6) En redescendant, vous lancez automatiquement le savon dans l'océan. Allez près de l'évier et pressez le bouton.

7) Une fois le savon sec dans la terre, marchez dessus pour l'enlever dans les toilettes.

8) Sentez maintenant sur le tabouret et pressez le bouton quand vous êtes à hauteur de l'étagère pour gomper dessus.

9) Allez sur le tapis de serviettes et pressez le bouton tout en allant sur la droite pour sortir avec une sorte d'énorme plateau défoncé.

## Niveau 4

1) Allez sur la gauche et pressez le bouton pour émietter les rouleaux.

2) Ajustez votre position afin de marcher sur le tuyau. Marchez maintenant vers le droit du tapis où la pression d'eau vous jettera dans les airs. Pressez le bouton le bouton pour ignorer la ligne téléphonique.

3) Allez sur la droite pour vous retrouver de



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

**KOMELEC**  
à la FOIRE DE PARIS  
du 29 AVRIL au 10 MAI  
HALL 1 - STAND H81

# KOMELEC

la liaison informatique

CONNECTIQUE/JEUX



JOYSTICK ATARI/AMIGA  
Ref. GP 301 150 F

JOYSTICK INFRAROUGE  
Ref. GP 304 300 F

JOYSTICK PC  
Ref. TS 500 150 F

CARTE JOYSTICK PC 2 Ports  
Ref. KOM 73 170 F  
TS 500 + KOM 73 260 F



PARTAGEUR VIDEO MANUEL  
Ref. OS PER 4 (48/75) 400 F  
Envoie aussi en 26/15 et 26/25

CABLE HARD COPY ATARI  
Ref. GP 380 120 F



RALLONGE MONITEUR/ATARI (1.80m)  
Ref. GP 218 130 F

DOUBLEUR de JOYSTICK  
AMSTRAD

Ref. GP 315 60 F

QUADRUPLEUR de JOYSTICK  
ATARI/AMIGA

Ref. GP 246 90 F

RALLONGE JOYSTICK

0.30 m Ref. GP 243 40 F  
1.00 m Ref. GP 244 70 F

COMMUTATEUR  
DE JOYSTICK/SOURIS  
pour ATARI/AMIGA

Ref. GP 328 150 F



CABLE NULL MODEM (2m)

AMIGA/VIRGO, ATARI/TYPE ou AMIGA/ATRIS

Ref. AR 302 R 150 F

ou ATARI/ATAC

Ref. KOM 144 140 F



CABLE SEGA pour TV

Ref. GP 305 90 F

CABLE

Pour AMIGA/TV Ref. GP 903 90 F

Pour ATARI/TV Ref. GP 901 90 F

RALLONGE MONITEUR/AMIGA  
Ref. GP 249 130 F



SOURIS  
TRANSPARENTE

• Ref. GP 300 T. Brosse noir  
lisse. Compatible ATARI A.  
AMIGA 200 F

• Ref. GP 306 T  
Compatible AMIGA 145 F

• Ref. GP 216  
Compatible ATARI 145 F

Gomme d'adaptateurs pour Consoles de Jeux  
SEGA et NINTENDO (avec sortie Parallèle) pour  
moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE  
150 F

BOITE DE RANGEMENT pour 80 disquettes  
3 1/2. Dimensions 30x20x10 cm. Ref. GP 217 50 F

TAPIS DE SOURIS ANTISTATIQUE  
20 F

CARTES DE JEUX pour Megadrive 250 F

REF	JEU	REF	JEU
A1	HEAVY UNIT	A14	ARCUS ODYSSEY
A2	ARROW FLASH	A15	SAINIT SWORD
A3	MIDNIGHT RESISTANCE	A16	DINO CAUD
A4	DANGER SEED	A17	THUNDER FOX
A5	RING RIDGE ANGEL	A18	MASTER OF WEAPON
A6	ATOMIC ROROID	A19	GALAXY FORCE
A7	HELL GHOST	A20	EL VIENTO
A8	VIRY TEK	A21	DEVIL CRASH
A9	DREAM OF CAPTAIN II	A22	STAR CRUISER
A10	GAIRES	A23	THE WAR WOLF
A11	ZERO WING	A24	RUB ARK
A12	WERE WOLF	A25	GOLDEN AXE III
A13	SHARKI SHARKI	A26	TASK FORCE
	SHARKII	A27	HARRIERER

REF	JEU	REF	JEU
A14	ARCUS ODYSSEY	A15	SAINIT SWORD
A15	SAINIT SWORD	A16	DINO CAUD
A16	DINO CAUD	A17	THUNDER FOX
A17	THUNDER FOX	A18	MASTER OF WEAPON
A18	MASTER OF WEAPON	A19	GALAXY FORCE
A19	GALAXY FORCE	A20	EL VIENTO
A20	EL VIENTO	A21	DEVIL CRASH
A21	DEVIL CRASH	A22	STAR CRUISER
A22	STAR CRUISER	A23	THE WAR WOLF
A23	THE WAR WOLF	A24	RUB ARK
A24	RUB ARK	A25	GOLDEN AXE III
A25	GOLDEN AXE III	A26	TASK FORCE
A26	TASK FORCE	A27	HARRIERER
A27	HARRIERER		

2 JEUX en 1 320 F

KA.GE.KI.TGEIRIS  
Ref. II THUNDER  
FORCE/NORTHERN  
Ref. IS

DANGER SEED/THE  
SHADOW DANCER  
Ref. E2

Commandez immédiatement! 100% Administratif & Société  
Sur de C° maximum 1000 FHS. Catalogue à l'envoi  
à l'adresse ci-dessous. Ref. 100 F pour 1 kg. 70 F par relais. Pas  
de retours. La présente offre de prix n'est pas valable toutes les  
semaines. Toute la liste de nos catalogues restevalable.

LES PRIX S'ENTendent TTC

Les catalogues ci-dessus sont disponibles pour leur proposition respectif

KOMELEC PARIS « Grand Public » : \*  
4 rue Ivan Tchaïkoff, 75010 Paris - Tel. 26701424  
Ref. 11142.08.63.90 / 11142.08.54.07  
Ref. 11142.08.59.09

KOMELEC LYON « Grand Public » : \*  
16 rue julien RECAMIER - 69006 LYON  
Ref. 78.34.96.80 - Tel. 78.24.76.63

OUVERTURE PROCHIÈRE DE ROMAULT MARSEILLE

1) Autre côté du niveau pour descendre. Donnez un coup de pied dans le fortifiant pour prendre le saut.

2) Revenez au jeu et faites le saut pour le remplir d'eau.

3) Revenez à la zone plan d'eau et répétez la technique du saut pour vous retrouver de l'autre côté du niveau.

4) Allez près de barbecue et pressez le bouton pour éteindre les briques avec le saut d'eau. Prenez maintenant le saucisson que vous trouverez sur la bûche.

5) Tapez et répétez l'acte jusqu'à ce qu'une pomme tombe et déclenchez le stand jusqu'à ce qu'il tombe.

6) Secouez à nouveau l'arbre pour obtenir du temps supplémentaire, puis placez dans le pochette sous le droit le goudron pour prendre de la vitesse, et au plus haut de votre course sur le droit, pressez le bouton pour sauter par-dessus le saut.

#### Niveau 5

1) Prenez en bouche et placez-le dans la bouche à monde.

2) Mettez-vous rapidement à côté de la bouche à monde et pressez le bouton pour tirer le levier. La balle sera éjectée jusqu'à la fin du niveau.

3) Utilisez le pogo pour sortir de plus en plus

loin à l'intérieur des îles téléphoniques pressez le bouton pour vous et écouter.

4) Allez jusqu'à l'île et touchez-le. Vous rebondissez immédiatement, accompagné par une plume. Remuez la plume et remuez sur les îles comme précédemment.

5) Allez jusqu'à clocher, et pressez le bouton pour utiliser le plomb pour le châssis. Le bâton sera éjecté jusqu'à l'île.

6) Descendez des îles, et illes jusqu'à la prairie pour la fleur. Vous aurez immédiatement le poulpe dans votre sac.

7) Déplacez-vous sur le droit pour attraper l'arbre jusqu'à la bûche à goudron. Remuez le poulpe en place et sortez dans le trou.

#### SURFACE 6

1) Tenez la pelle en équilibre et ramenez-la vers vous.

2) Prenez une brique dans la pile et placez-la dans le container. Faites le même chose avec un bilan de dynamite. Relâchez la nouvelle pile avec une brique et un bilan de dynamite pour émouvoir une autre brique dans l'incendie.

3) Répétez la manœuvre, puis reprenez un bilan de dynamite et entrez dans l'ascenseur de droite. Donnez des coups de pied dans les briques pour les émouvoir vers vous.

4) Une fois en haut, faites quelques pas et attendez que le crochet arrive. Quand il apparaît, pressez le bouton pour éjecter et accrochez.

5) Réalisez accroché jusqu'à ce que vous soyez au dessus de la montagne pour tomber-y. Vous serez projeté vers cette île où se trouve celle de la racine.

6) Coupez immédiatement par deux la glace à l'île de la racine, qui tombera pour recouvrir le pont. Vous avez profité à votre dernière rivière.

#### Niveau 7

1) Allez tout d'abord à droite et traversez le levier pour mettre en route le tapis roulant.

2) Le but est de manipuler trois classes de bouteilles de lait, propres plates, rondes et rondes. De droite à gauche, les roues servent à nettoyer chaque ferme, remplir l'appareil à droite et à verrouiller les bouteilles. Si elle est bonne, elle marquera une croix, sinon que elle tombera sur vous.

3) Une fois les trois classes manipulées, une quatrième vient se positionner sur dessus. Comptez et sortez par la fenêtre pour sauver Baby Hamm.



NIVEAU 4



NIVEAU 5



NIVEAU 6



# L'AVENTURE

## STAR TREK (Episode 4 - 7)

Episode 4 :

### Another fine mess

Starfleet vous envoie dans le système de Hariclea, où des vénusianes perdues flottent entre les étoiles. Dès votre entrée dans le système, deux extraterrestres perdus vont émerger. Détachez-les sans problème, puis suivez le trace d'un transmetteur vénusien détecté par Mr Spock jusqu'au système venus de Hariclea. Là, vous recevrez le message d'un vénusien "Jani", Harry Mad, qui vous demandera de l'aide. Une fois devant le vaisseau de Mad, interrogez Spock et téléportez-vous à bord.

A bord du vaisseau de Mad, parlez lui, ramenez les lingots qui sont sur le sol, juste derrière Harry, puis prenez les "tracs" (contrappes) dans la boîte ouverte sur la gauche, et enfilez les objets sphériques dans la boîte posée par terre à gauche de Mad. Une fois tout ça récupéré, utilisez la levette sur la "trac". Ce nouvel instrument vous permettra de faire de jolies petites explosions. Prenez le porte du fond. Vous arriverez dans la salle d'armement du vaisseau. Là, analysez le panneau et les fils et utilisez Spock sur les boutons blancs pour déclencher la bombe corolée (les boutons panneaux déclencheurs). Les boutons rouge sont sans effet. Prenez ensuite la porte de gauche, qui au dernier, la rangée de sorties, mène à la bibliothèque, et allez directement à la porte qui mène à la salle des commandes. Utilisez Spock sur les commandes et prenez l'instrument qui est à droite sur le panneau de commandes. Retournez à la bibliothèque. Utilisez Spock sur la boîte centrale, puis replacez à nouveau l'instrument sur la boîte, ce qui permet de lire celle de Spock et celle de McCoy et d'obtenir ainsi quelques informations. Utilisez maintenant le détecteur d'objet sphérique sur la boîte centrale et réutilisez Spock sur celle-ci, ce qui va permettre d'ouvrir l'image d'un des escouades occupant du vénusien sur l'écran

écran. Retournez à l'endroit où doit se trouver Mad. Cela doit rapidement faire une bûche et ouvrir une petite faille. Cela produira un peu vert qu'il inspirera, ce qui le rendra très agressif et les confères une aptitude connue : soit il fait remarquable. Utilisez Mr Spock pour le calmer grâce à sa finesse très velvete. Pour le soigner, il suffit de prendre une faille, de l'utiliser sur le panneau de commande qui se trouve en dessous, et d'utiliser McCoy sur Harry Martineau, retrouvez dans le hangar, par lequel vous êtes arrivé lors de la téléportation, et ramenez vers le fond de Tâcra de côté gauche, ce qui vous amène dans la salle des machines. La première faille que vous y rentrerez, pas de problème. Par contre la deuxième faille, le gêneur renversera d'agacage. Vous pourrez le réparer avec l'outil que vous avez trouvé dans la salle des commandes. Une fois ce fait,重返ez dans la salle des commandes. Utilisez Spock sur le siège de gauche, ce qui la donne accès aux commandes de navigation, d'ingénierie et aux accusés. Utilisez Kirk sur le siège de droite. Cela vous donnera accès aux communications et à l'état de votre extenseur de vénusien. Rétablissez la communication, mais refusez la réparation pour parler à Harry (choix 3).

A ce moment Harry devrait arriver. Le choix 1 vous permettra de faire un marchodrôle avec lui et de récupérer pour le compte de la Fédération une bonne partie du matériau du vaisseau extra-terrestre. Une fois cela fait vous serez obligé à bord de l'Enterprise.

Fin mission 4

### Mission 5 :

#### The feathered serpent.

Starfleet vous informe qu'une importante flotte Klingon se rassemble pour chercher un renégat. L'Enterprise doit aller

sur Dugil pour trouver le responsable de tout cela et ce qui s'est passé, alors que les Klingons n'établissent l'espace de la Fédération.

En arrivant, vous découvrirez qu'un croiseur impérial Klingon est déjà sur les lieux. Survolez-le (attrapez pas), mais entrez en communication avec les Agents une brève communication (choix 2 ou 1). Le commandant Klingon acceptera de vous donner quelques heures pour ramener vous-même celui qu'il recherche. Mettez-vous en orbite et téléportez-vous. Vous découvrirez que celui qui est recherché n'est autre que Quintecost, le Dieu serpent à plumes, qui malgré une conversation courtoise (choix 1,2 et 3) sera très ostentatoire par vos révoltes sur le façon dont les hommes ont détruit ses enseignements et vous délivrera dans une faille pour vous ramener prisonnier. Pour vous sortir de ce mauvais pas, il vous faudra ramasser des pierres qui se trouvent derrière vous, boucher le trou dans lequel le serpent va se réfugier lorsque vous voudrez l'attraper, attraper le serpent, lancer les pierres sur les lames par deux fois et escalader la petite falaise grâce aux deux huites rituelles, en faisant Kirk sur ces dernières. Puisque ce ne peut aller vers le droit, votre esprit sagace vous orientera vers la gauche. Vous traverserez des bois (sans retarder) et vous rencontrerez face à l'heure, un guerrier de Quintecost bien dédié à ne pas vous laisser passer. Utilisez le serpent sur lui, puis jetez la une première pierre, puis une seconde. Ramenez le couloir qu'il fera alors tomber. Continuez votre route. Traversez au bas toujours sans retarder, vous déboucherez alors devant une madelle qui traverse un trou mort mais dans lequel vit un ptilopoda de belle taille visiblement désoeuvré d'escalier son ordinaire avec quelques éventures imprudentes. Pour élever le bûche, découpez la planche qui se trouve aux pieds de l'officier de sécurité à l'ude du couloir, et lancez-la

sur la créature. Vous pourrez alors traverser le pont sans encombre.

Vous arriverez ensuite dans une grotte dans laquelle vous pourrez ramasser un gros cristal de diflithium à l'endroit du cœur. Continuez votre route et vous arriverez devant Quetzcoatl, avec qui vous开始了 une conversation (choix 2, 2 et 3) et qui vous demandera de lui faire subir une intervention chirurgicale. Vous le transporterez donc à bord de l'Enterprise. Revenez à bord pour apprendre l'arrivée de trois croiseurs impériaux Klingon supplémentaires. L'ennemi Klingon vient envahir ce communiqué avec vous et après discussion (choix 1 et 2) vous saurez de la nécessité Quetzcoatl. Starfleet vous donnera l'ordre d'accéder aux ordres des Klingons et de le leur remettre pour un procès sur Hirakor. Peu après, vous serez déportés dans la salle du procès de la planète dévastée. Pour commencer la conversation, allez sur le nom Klingon inscrits de la pièce et le procès débutera (choix 1 ou 3 par 1). Vous vous retrouverez enfermés dans une cavité dont l'entrée est bloquée par une créature démente. Prenez un bout de bois, et utilisez le phénomène rouge sur le sol de la cavité, ce qui fera une petite rigole de minéraux au fond. Le sol étant riche en minerai de fer, utilisez le bilan sur le métal en fusion et lancez le sur la créature. Celle-ci subira alors une sorte de court circuit et disparaîtra à l'intérieur du bloc. Utilisez maintenant le tricorder sur le panneau de commande d'ouverture de la porte, puis entrez en contact avec l'Enterprise, adonnez-lui les choix 2 et 3 pour entraîner les deux combats en même temps. Une fois fini, utilisez Spock sur la patrouille. Vous vous retrouverez alors dans une salle cachée d'une ancienne civilisation, dans laquelle se trouvent 9 cristaux de trois couleurs différentes.

Prenez les trois premiers, placez les dans le receptacle sur la gauche, et entrez dans le chemin sur la droite. Vous apprenez alors que c'est justement Boibis qui est le gardien des lieux. Vous interrogez l'ennemi, en sa faveur contre la libération de Quetzcoatl (c'est ce que l'on peut appeler du chantage, et c'est pas mal joué) par le choix 3, vous êtes alors téléporté à bord de l'Enterprise.

Fin mission 5

## Mission 6 : That old devil moon

Starfleet vous envoie cette fois faire quelques observations dans le système d'Alpha Proxima pour étudier une lune du nom de Sythe. Il y a bien longtemps, une bi-

se de mesilas contrôlée par les anciens habitants de la planète sur cette lune a détruit toutes traces de civilisation sur la surface du globe il y a de nombreuses années de cela.

Elle a, par la même occasion, été éjectée de son orbite sur une orbite plus large que ne la fut reprise à présent de la planète que tout les trois ou quatre siècles. Elle continue visiblement bien maintenant qu'il n'existe à profondeur son passage pour tomber le trouvez, et massacrer ainsi les descendants ayant survécu au processus cataclysmique. Arrivé sur Alpha Proxima, mettez-vous en orbite et parlez à Spock.

Il va maintenant falloir interroger l'ordinateur qui nous donnera des informations essentielles. Vous apprenez que les Lacs et les Sels sont les seuls habitants de la planète. Les Lacs étaient un système dévolu de base trois, et que le numéro 99 était sacré pour eux. Interrogez également l'ordinateur sur Sythe et sur le choix 3. Une fois ce fut fait, téléportez-vous sur le lune. Vous trouverez des curieux plants de néfliers, remousés les, mais dirigez-vous vers la partie de composition. Pour ouvrir la porte, entrez le chiffre 10200, qui est le chiffre 99, sauf pour les Lacs, mais en base 3.

Dans la première salle, utilisez le tricorder pour Spock sur l'ordinateur. Une fois cela fait, utilisez Spock sur le panneau d'ouverture de la porte en entrant le numéro 122 qui est le chiffre 17 en base 3. Pourquoi 17 demanderez-vous ? Il faut bien parce que le nom de la lune est Schytis et que c'est le des-surnom littéral de leur alphabet. En base 3 il résulte d'aucun 122. Vous arriverez dans une salle dont la porte de fond est fermée. Utilisez le tricorder sur la serrure pour aller dans l'ancienne maison sur le droit.

Utilisez le panneau de commande du fond pour faire un trou dans le roche avec le laser (choix 3), puis déposez dans le trou formé le caillou que vous avez pris au dehors. Utilisez alors le tricorder sur le panneau de commande et utilisez le laser à petite puissance (choix 2). Cela fera fondre le minéra et les donnera le diplôme souhaité de la carte nécessaire pour passer la porte de la salle précédente. Une fois que vous l'avez fait, vous vous trouvez dans la grande salle des ordinateurs, mais vous n'avez pas oublié, avec, d'ouvrir la casse qui est dedans-mais et de prendre le cible qui s'y trouve. Une fois dans la salle des ordinateurs, vous analysez ces derniers, avec le tricorder, et vous vous apercevez qu'ils ne sont pas synchrones. Pour rendrir à cette, utilisez le cible sur un des ordinateurs (Spock s'occupera de régler l'autre). Mr Spock pourra alors reprogrammer

les ordinateurs pour envoyer les mesilas dans le soleil. Vous seriez alors téléporté à bord de l'Enterprise.

Fin mission 6

## Mission 7 : Vengeance.

Vous recevez un message qui vous apprend que l'USS Republic a été attaqué. Envoyez les informations à Starfleet (choix 1) et téléportez-vous sur ce qui reste du vaisseau. Utilisez alors McCoy sur le navire qui se trouve sur la droite du port, puis utilisez le tricorder sur Spock sur le coin de bord du capitaine (sur son frustule).

Vous apprendrez aux, salas lui, c'est l'Entropie qui est responsable de ce résultat. Avancez alors sur le devant de l'écran, ce qui vous ramènera à l'infirmerie. Utilisez McCoy sur le frustule blessé et utilisez le commandement pour nous téléporter à bord de l'Enterprise (choix 1). Vous vous lancerez alors sur les traces de responsable vers le système Verdace. Vous découvrirez alors une réplique exacte de votre vaisseau, qui vous interceptera et ramènerez en communication.

Malgré des paroles apaisantes (choix 1 et 2), vous ne pourrez cesser le combat, qui sera le plus dur que vous ayez jusqu'à lors, car en plus de sa monstrosité spectaculaire et de sa puissance de feu impressionnante, il sera bien sûr rejoint par deux autres Elias qui lui prêteront main forte.

A partir de là, c'est à vous de jouer. Je peux toutefois vous donner quelques conseils qui m'ont personnellement bien servis. Dès que vous êtes touché pour la première fois, choisissez Mr Scott de privilégier les armes de protection.

D'autre part, il n'est pas nécessaire d'aller très vite, mais plutôt de se concentrer sur le même cible. Enfin, dès que vous servez à détruire un vaisseau, n'hésitez pas à sauver la partie. Bon courage !

Ha, tu fais, j'aurai oublié... Longue vie et prospérité !!!

Fin mission 7

Une fois le système assez renseigné, Starfleet vous donnera une appréciation finale de vos performances concernant l'ensemble de la partie, ces clairances ce jeu dont on peut espérer qu'il se sera pas nécessaire d'attendre le prochain anniversaire de la série de laquelle il est issu pour avoir la suite.

# EYE OF THE BEHOLDER (2<sup>e</sup> partie)

## Niveau central :

Les serrures en forme de F et q'en 45° et 6 s'ouvrent toutes en utilisant les lucidités.

- A. Escalier menant à l'autre
- B. Escalier menant au niveau +1 de la tour de la Magic Mouth

C,D,E Escaliers menant à la tour de Darkness

1. Un prêtre est là pour vous indiquer que vous pénétrez dans un lieu privé. Tuez-le.
2. Écoutez, vous surprendrez une conversation intéressante. Mais attention ! Vous seriez attaqué par deux prêtres à la fin de cette conversation.

3. Vous trouvez deux scroll cristaux food.
4. Dans la pièce vous trouvez la porte de déportation, un scroll identify, une copper key.

5. Dans cette pièce il y a le aquilicette d'Amber, une magicienne-voleuse de septième niveau. Elle a laissé un message vous expliquant qu'elle allait passer l'épreuve de darkness, afin de s'affirmer dans le rang des prêtres. Cette épreuve est aussi votre but pour l'émancip., afin de pouvoir passer en 9. L'épreuve a lieu dans la tour des Vents.
6. Deux échelles de poussière sont à flan.
7. Frappez sur le statut. Elle se cassera et vous découvrirez un bouton au milieu du mur. Appuyez sur celui-ci, vous ouvrirez un passage secret.

8. Deux prêtres attendent. Une fois tués, ils laisseront tomber une copper key.
9. Une Magic Mouth vous explique que seuls ceux portant la mèche de Darkness peuvent passer. As crivel ! car il vous faut l'acquérir.

10. Une déportation.
11. Une autre déportation.

12. Un champ de déportation vous emmène dans une pièce contenant quatre sabres. Dans celles-ci il y a trois gemmes et une copper key. Pour ouvrir ce passage secret, il faut mettre les trois gemmes dans la réste grotte. Attention ! vous ne pourrez ouvrir qu'un seul passage.



**Niveau +1****Niveau +1****Tour des vents :**

A - Escalier menant à l'intérieur par la porte des vents

B - Escalier menant au niveau +2

C - Un prétoire apparaît. Il vous explique que l'épreuve a commencé et que vous devez garder le feu

1 - Cliquez sur la porte pour la fermer. Dans la pièce il y a une Magic Mouth. Donnez-lui trois tablettes et en retour elle vous donnera une boîte key

2 - Passage difficile. Les colonnes de lumière font beaucoup de dégâts à nos premières émotions. Un passage est possible car certaines colonnes fonctionnent par intermittence. Cliquez bien la séquence et vous passerez. Mais attention, au bout du passage il y a de nombreux monstres religieuses.

3 - Une hallébardes +1

4 - Vous trouvez une statue religieuse blanche. Pas de querre, mais-là et nous avons une boîte key en échange

5 - Un drôle d'guerrier-voleur appelle niveau nomme Tangor s'est occupé ici. Après l'avoir vaincu il se joint à votre groupe

6 - Comme prévu il y a de nombreux monstres religieuses. L'une d'elles tentera même une boîte key. Allez à l'interieur et répondez-lui, afin de déclencher certaines colonnes de

lumière. Cela vous permettra de rentrer dans ce pour le portes 3

8 - Vous trouvez une carte d'orc portant le charme noir de hunger. Utilisez-le, elle vous servira plus tard

9 - Mettez un objet quelconque dans l'orc et nous aurons un wind of lightning en bâton

10 - Passez la bâton et le porte s'ouvre

11 - Pour la première fois en direct, un œil de mort religieuse passez-le !

12 - Lancez une pierre sur le trou du fond, cela ouvrira un passage secret. Pour appuyer sur le bouton qui se trouve sur le mur, cela bouche les trous au sol. Le passage est ainsi libéré.

13 - Une roue key

14 - Dans la salle en scroll off blur et un de dépit naga

15 - Une salle avec une dizaine d'orc.

Cliquez les œufs ici une après les autres, vous allez au fond de la salle. Siens vous sortez une dizaine de minutes religieuses et vous trouvez

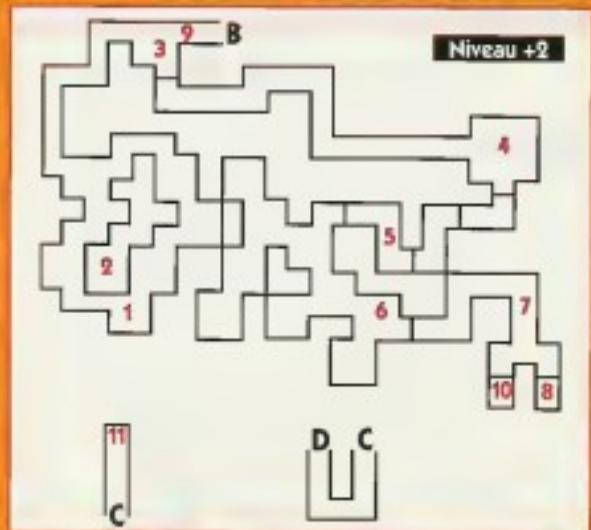
16 - Revenez aux portes du mur, pour remettre-là, vous ouvrirez tous le passage secret. Dans ce passage vous trouverez une roue id (très vite plus tard), une copper key, une fine sphère (lorsque vous la lancez celle dans le milieu effet qu'une bûche)

**Niveau +2****Tour des vents :**

Attention ! ce niveau grossit les goulpes grottes. N'évoluez pas de huis au prochain huis et en huis, cela facilite les choses

B - Escalier vers le niveau +1

C - Escalier de transition



D Escalier vers la niveau +3

1 Vous trouvez une potion corse poison et une copper key

2 Vous le sui des galpes

3 La serrure s'ouvre grâce à la bone key trouvée en 2 au niveau +1.

4 La dalle devant la table permet de renverser les trois devant les portes. Les monstres savent les portes. Pour ouvrir les quatre portes, il faut effectuer les opérations suivantes. Abaissez la manette située au Nord-aussi pas les deux monstres dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Poussez les trois portes d'ouverture et vous trouverez en 5 un bouton. Poussiez-le, cela vous permet de marcher sur le treu situé devant la dernière serrure, de l'ectionner, et ainsi d'ouvrir la dernière porte.

5 En bas et au milieu du mur, il y a une brûque qui ressort. Poussiez-la.

6 Serrure copper key

7 Le prétre rappelle en vous amoncelant que le statut de foi est précaire tant qu'il A peur. Il sort, à droite la mort.

8 Téléport en 9, en vous réfugiant des dommages

10 Téléport en 11. Comme quoi il ne fait pas trouer les préteurs étrangers



## Niveau +3

### Tour des vents :

Attention ! dans la partie étroite à gauche de l'escalier d'armes est remplie de sergents de feu. Ils ne sont pas bien méchante, mais très nombreux.

A Escalier vers le niveau +2

1 Une Magic Mouth vous indique qu'il faut rechercher ses levers, mais faites attention à leurs crocs.

2 Une inscription vous informe qu'il faut pousser par droit.

3 Des inscriptions à l'ouest, à l'ouest il, à l'est il.

4 Une first bell vous est envoyée si vous ouvrez la porte.

5 PAS DE PANIQUE ! C'est un faux beholder. Celui-ci est inoffensif sauf si vous le frappez, dans ce cas il explose et vous inflige des dégâts équivalents à une fire ball.

Tirez-lui donc une flèche de feu.

6 Une Magic Mouth il faut faire rouge deux fois, mais insérez lorsqu'à feu, elle envoie une fire ball. Elle vous apprend que lorsque toutes les Magic Mouths chasseraient, la porte s'ouvrira. Elle parle de la porte en 35.

7 Forcez la porte. Deux sortes de温室 font.

8 Des sergents de feu vous attaquent, pendant le combat fait d'eux faire tomber une drôle de key.

9 Une prêtresse vous demande de choisir une porte. Ouvrez-en bien.

10 Mauvais rêve. Vous êtes téléporté en 11 avec une bone key.



11 Une balle aux plus les déclinaisons d'un projectile.

12 Encore un faux beholder explosif.

13 Une potion corse poison et un scroll mésa-dread.

14 Un basculement sur le côté en bas à droite ouvre un passage.

15 Vous trouvez une paire de bottes en cuir, une cuirasse bardée, une baudekin armes +2, et une short sword +3.



16 Désormais les démons ! Ce ne sont que quatre faux beholders explosifs.

17 Un mur élastique.

18 Une cloche qui transforme tout ce que l'on met dedans en caillou. Faites-en un incendie, cela va vous être utile.

19 Un pelage normal, vous pourrez néanmoins faire usage de son capot de somme.

20...En passant la briques située en bas et au milieu du mur, vous pouvez contourner dans ce couloir sous qu'il vous permette d'aller.

21 Lorsque vous passez sur cette case, cela vous permettra de retourner dans la direction inverse de celle où nous voulions aller.

22 Un faux beholder explosif et une potion de vitalité.

23 Un faux beholder explosif et un asperge de feu qui possède une délosion leg.

24 Enfin ! Vous le scroll distringuez, vous allez pouvoir commencer à vous amuser.

25 Serrure darkroom

26 Vous trouvez un parchemin parlant de sorts illusions, cela vous sera extrêmement utile au niveau du donjon. De plus il y a une potion extra-healing, un compasbow et cinq flèches +1.

27 Vous êtes dans une pièce où il y a sept Magic Mouths à roter pour ouvrir la porte du bout. Le prétre demande un parchemin mitage pour pouvoir chasser.

28 La dernière voit une potion.

29 La troisième voit l'épée canne du nom de hinger.



- 32 La quatrième n'est la moins sûre et en prime vous ouvre la porte en 31  
 31 Une grotte nord  
 32 La capitaine Magic Mouth vous la présente rouge  
 33 La dernière n'est de la couleur bleue  
 34 La septième n'est pas forcément bleue en 38  
 35 La porte d'ouvre une fois que saute les Magic Mouths ont chance  
 36 Vous vous devant Drac Dragarre le passant, si il n'a pas l'air d'être content.



## Niveau +4

### Tour des vents :

A Escalier vers le niveau +3

B Escalier de transition

1 Vous vous renouvez transporté dans les champs de teleportation 1, 2 et 3 afin d'obtenir quatre darkmorn keys

Ne détournez pas pour arriver à document les quatre clés

2 Darkmorn key

3 Une salle avec quatre sortilèges darkmorn introduisant les quatre clés dans les sortilèges et la porte s'ouvre.

4 Des bûcheurs et des visus cette fois-ci! Le meilleur moyen pour les tuer est de courir en 5 où en 6 une fois la porte ouverte, et de les éliminer à ces créatures.

5 Une grande salle

6 Des arrières Bien ne peut vous attendre si vous restez debout

7 Un passage secret s'ouvre en appuyant sur la boucle en bas au milieu du mur. Dans le passage vous trouvez trois portes healing

8 Un mur d'énergie

9 Les deux plaques éclatent des feuilles

10 Une plaque normale

11 Un passage s'ouvre en appuyant sur le bouton noir en bas à droite du mur

12 Toute cette zone est couverte par des murs illuso. Ils sont trouvés en 26 du niveau +3 reproduire cette zone

13 Un bouton qui permet de planquer la position des armes dans la zone 12.

14 Vous rencontrez un bûcheur coincé dans un trou au plafond. Tuez-le, puis placez vous sous le trou et appuyez sur la plaque représentant une corneille

Vous entendez alors à l'étage supérieur pour vous retrouver en 15



## Niveau +4

15 Activation ! Deux bûcheurs circulent dans la salle

16 Une partie du bûcheur de pression en -2.

17 Vous trouvez sur le sol de la salle des bottes en cuir, une potion healing, un scellé, deux dagues, un bûcheur +3, un cristal brisé +1, une hache +2

18 Trois bûcheurs vous attendent dans cette salle

19 Vous trouvez une mitaine et un scroll fireball

20 Vous trouvez une armure +4 en peau de dragon et une spée courte +2

21 Un bûcheur protège un wind of dispell magie

22 Kellben vous contact. Malheureusement ce n'est la dernière fois car Drac est en train d'insérer complètement le temple de toute manière

23 Lorsque vous marchez sur la dalle les os de la paix chassent de place

24 Tâlquanta en 25 et recouvrement.

25 Tâlquanta en 27 et recouvrement.

26 Sur cette dalle vous retrouvez toutes dans la direction inverse de celle où vous deviez aller,

27 Lorsque vous marchez sur la dalle en sol, un passage secret s'ouvre devant vous



28 Lorsque vous entrez dans la salle une petite trace vous renseignera comme de faux dagues de darkmorn. Elle évoque deux bûcheurs alors de vous tirer. Une fois les bûcheurs tués, il ne reste plus qu'à trouver le marteau de darkmorn. Pour cela allez au fond de la salle et cliquez sur le podium. Une fois le jeu la marque de darkmorn, vous vous retrouvez téléporté à l'entrée du temple. A titre de conseil, regardez nos murs maintenant. Elles sont étriquées

Le niveau prochain vous retrouverez notre groupe d'explorateurs face à l'ignoble Drac dans un épisode s'intitulant : Le tour de la Magic Mouth

# HEIMDALL (Core Design)

## Première partie :

### Le marteau de Thor

Commentons tout d'abord par quelques explications quant à notre solution : Nous avons numéroté les lieux d'un même niveau pour signaler que nous décrivons les parcours dans l'ordre du jeu numbered. Il est toutefois possible de les parcourir dans un tout autre ordre, même si cela que nous avons choisi est probablement le plus rapide et le plus efficace. Nous avons numéroté les lieux depuis que précédemment les sols de chaque île.

Attention ! Afin de ne pas perdre de temps dans la description de chaque niveau, nous vous conseillons de prendre toutes les objets, combattre tous les ennemis et ouvrir tous les cof

fres en prenant leur contenu. Nous supposons que vous utiliserez la nourriture au fur et à mesure que cela est nécessaire, alors pour les armes afin de rester en énergie sur les derniers de votre équipe et ressusciter vos compagnons morts. Nous vous recommandons de ne pas gâcher le sort "Doom Trap" sur les coffres, car dès qu'ils sont brisés, vous



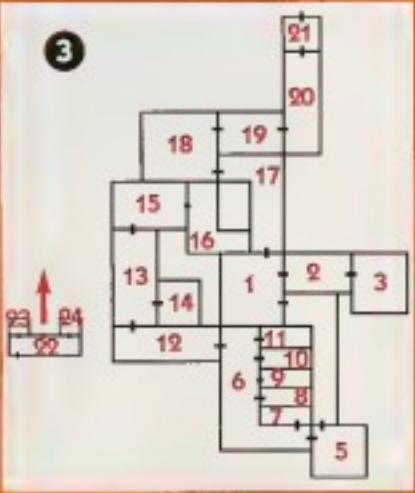
Midgard

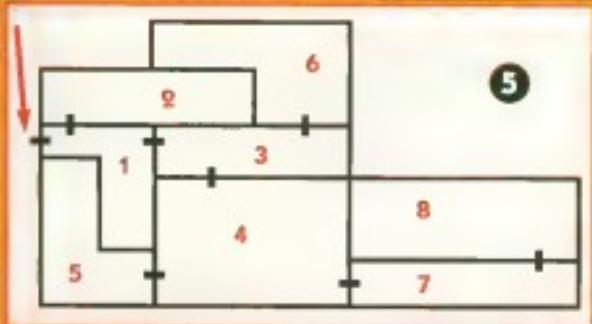
Rappelons vous que certaines îles ne pourront être atteintes qu'avec une magie très élevée.

Ceci étant dit, nous pouvons vous conseiller sur les actions et objets importants évitant ainsi de répéter constamment des actions nulles.

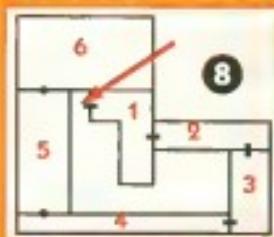
Sur une île, il sera souvent nécessaire de traverser des îlots. Nous pourrez utiliser le sort "Cross" de Thor pour déplacer ces objets. C'est pourquoi il faut essayer le plus d'îlots possibles. Toutefois le jeu peut parfaitement être résolu avec uniquement les objets trouvés sur la carte. Nous supposons aussi que vous rencontrerez les armes au fur et à mesure et que vous ne conserverez que les plus efficaces.

Vous avez débarrassé des objets inutiles avec l'option "Discard" et utiliserez vos sorts distiques et de défense contre vos ennemis. Vous devrez ramasser tout, lorsqu'il s'ouvrira les des dommages touchant les portes attirer toutes les portes vous permettant d'augmenter votre force et votre magie.





5



6

une nouvelle série d'écrans, ces prochaines portes fermées à clef apparaissent et vous devrez utiliser le sort "Remove Wall" dans l'écran n° 1 à pour faire disparaître le mur qui permet d'accéder à de nouveaux objets.

Il ne faut pas oublier qu'il faut d'abord préparer les objets très importants comme deux pièces d'argent et plusieurs types de clés.

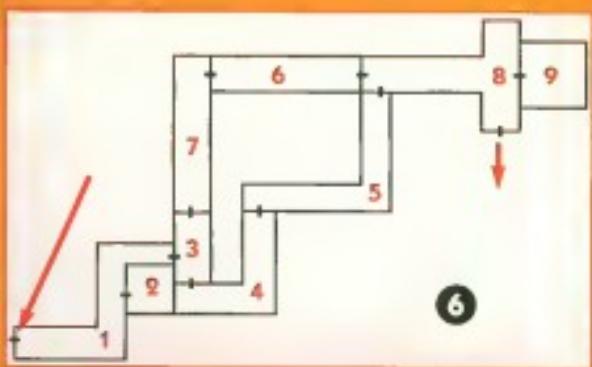
Sur le premier écran de la transition il vous faudra vaincre un énorme passage bloqué par trois trous et trois dalles qui contrôlent l'ouverture et la fermeture des trous. A partir de la position initiale vous devrez appuyer sur trois dalles dans l'ordre suivant : 3-6-1 (numérotées de la gauche vers la droite).

Vous ouvrirez une porte fermée et utiliserez le sort "Descention" sur l'écran n° 3 pour faire descendre le pendule qui obstrue le passage et remettre un Saphir qui sera utilisé pour la suite du jeu. Sur l'écran suivant, un mystérieux chasse-fers apparaîtra un coffre et une sorte invisible quand vous lui remettrez l'herbe "Herklo".

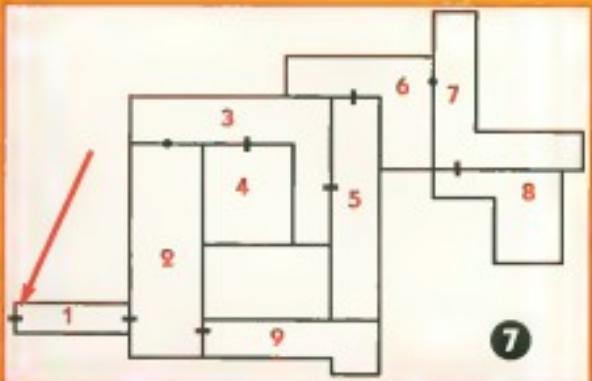
Le coffre se situe au centre du premier écran et la quatrième flèche sera accessible après avoir fait disparaître les trappes qui tentaient avec succès "Descent Trap". L'écran n° 4 renferme une araignée qui va vous attaquer si vous lui remettez une pièce d'argent. Le dernier écran de cette partie est une église de chapelle dans laquelle un orphelin vous offre d'un enchantement : vivez dans l'air et tombera au sol quand vous aurez bu dans le calice situé au lait. A ce moment il vous remettra un passe pour vous renforcer de votre intervention. Sur cette flèche il y a un magasin accessible depuis l'écran n° 4.

Les deux accès qui partent du premier écran de la cinquième flèche sont bloqués mais l'araignée va vous appuyer sur la dalle et l'autre ouvrira quand vous utiliserez le sort "Descent Trap" pour faire disparaître le trou. Le seul objet intéressant de cette flèche est un nouveau "Power Rune" stocké dans l'écran 5.

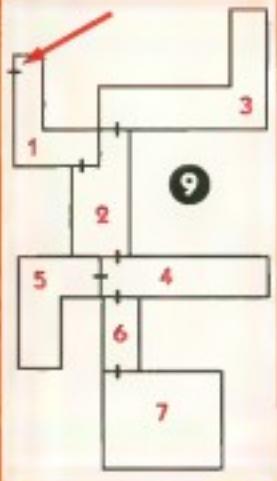
Le gardien qui surveille le premier écran de la sixième flèche va sans combattre si vous lui remettez 50 pièces par Apôtre avec ramassé un nouveau "Power Rune". Dans l'écran 1, le troisième écran renferme une curieuse tolérance. Comme l'annonce le panneau située dans ledit écran, seuls un gourmand ou un diablotin peuvent traverser les sphères d'énergie qui bloquent le chemin, mais un seul d'entre eux



6



7



laboratoire principal sur l'écran n° 4 le chemin s'interrrompt et oblige à utiliser le sort de "Déportation" contenu dans un coffre pour atteindre l'autre côté de l'écran.

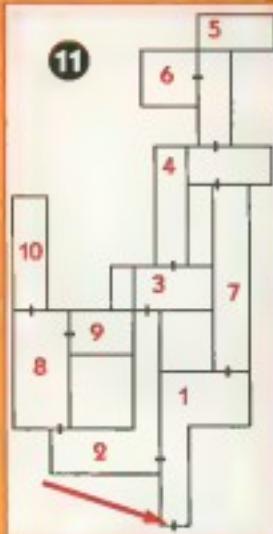
Le reste de l'Ile ne présente guère d'ennemis, il faut pourtant signaler que le magasin de l'écran n° 9 est surveillé par un gardien qui empêche le passage pour ne pas vous attaquer.

La septième Ile est simple : le seul objet d'importance est un diamant facilement accessible après avoir ouvert deux portes.

Sur la huitième Ile, il y a aussi deux portes et un objet important : un "Power Rune" situé sur le système écran.



Pour prendre une de ces routes, vous devez par conséquent abandonner momentanément le contrôle de HEIMDAL et prendre un guerrier ou un dérude de l'équipe, sachant que le premier devra prendre le chemin de gauche et le dérude celui de droite. Les deux chemins vont alors pour venir le reste de l'Ile. Si le chemin du dérude est long il est le plus



long pour rejoindre l'écran n° 10. Nous vous recommandons d'utiliser l'Power Rune, cette dernière va aider à vaincre un sorcier et sera transporté à l'écran n° 7 en appuyant sur l'écran situé au centre de l'échafaud. Avant de quitter l'Ile, vous seriez peut-être intéressé par le magasin, comme vu sur l'écran n° 10.

La neuvième Ile est plus complexe, vous devez ramasser un autre "Power Rune" sur l'écran n° 3 et une pierre runique "Runestone" contenue dans l'un des coffres de l'écran n° 5.

A présent, vous pouvez vous rendre à l'écran n° 7 et lire le curieux message du parchemin trouvé près de l'arbre desséché à trois branches : "Sur la gauche une étoile, sur la droite une pierre, au centre un caillou".

Vous devez en fait comprendre qu'il faut laisser le diamant sur la branche gauche de l'arbre, la pierre runique sur la branche droite et une pièce d'argent sur la branche centrale.

Après avoir effectué toutes ces actions, un sort "Serpent Killer" apparaît au milieu de l'arbre. Ce sort est destiné à tuer des serpents.

Sur la dixième Ile, il y a plusieurs portes qui doivent être ouvertes avec différents types de clés (Normale, en argent et en ac).

Sur l'écran n° 4 il y a une pierre runique marquée d'un amulette ("Runestone") et sur l'écran n° 7, deux portes qui ne peuvent être ouvertes avec aucune de vos clés.

Il est toutefois possible d'ouvrir la porte de gauche en appuyant sur les deux dalles de l'écran n° 8 et sur la dalle située le plus à gauche sur l'écran n° 7.

La dernière partie des écrans (mais pas la dernière Ile), nous devons trouver un diamant ("Power Rune"), cette dernière va aider à vaincre un sorcier et sera transporté à l'écran n° 7 en appuyant sur l'écran situé au centre de l'échafaud. Avant de quitter l'Ile, vous seriez peut-être intéressé par le magasin, comme vu sur l'écran n° 10.

La douzième Ile est assez grande, mais ne possède rien sur elle digne d'intérêt, si ce n'est nommée "Shrinking" (Rétrécir) qui se trouve en possession de l'ennemi de l'écran n° 9.

Vous pouvez dès maintenant passer à l'échafaud et descendre le Chemin. Soyez vigilant, vous êtes attaqué par un gigantesque Serpent des Mers qui vous sera facile de vaincre grâce à son "Serpent Killer".

Le premier écran de l'Ile est surveillé par trois monstres et possède plusieurs sortes d'armes, elles peuvent être évitées grâce à une clé de jade que l'on peut trouver à l'écran n° 2. Il est aussi indispensable de voler l'écran n° 3 puisque si le trouvez une clé en pierre accessible uniquement après avoir vaincu les gardiens, les deux runes distinctes que normalement vous devez avoir acquises au cours de votre périple (Argent, Power Rune) avec des symboles distincts et une "Runestone".

Vous pouvez maintenant utiliser la clé de pierre pour accéder à l'écran n° 7 où vous trouverez le Planche de THOR tant convoité.

Vous prendrez dans un coffre un parchemin et utiliserez le sort "Shrinking" pour devenir suffisamment petit et pourra prendre le précieux marteau et le siachev' (volé à la première mission).





# PROPHECY OF THE SHADOW™

SSI - jeu de rôle - Vu sur PC - Disponible sur PC fin juillet

La compagnie américaine SSI a su se démarquer de ses concurrentes en profitant de son alliance avec la mondialement célèbre compagnie TSR, spécialiste des jeux de rôles. Qui ne entend pas parler de jeux ou de scénarios tels que Buck Rogers, Donjons et Dragons, Dragonlance, Ravenloft, Dark Sun... Tous les ans, ce sont en moyenne quatre à cinq jeux de rôles micros, plus quelques wargames que



Ce charmant personnage à la mine patibulaire, n'est qu'une des nombreuses rencontres qui donneront lieu à une superbe digitalisation.

nous voyons débarquer sur nos PC et parfois sur nos Amigas. Avec Prophecy Of The Shadow, SSI se lance dans un nouveau genre, avec un jeu de rôle complètement inédit. Pour une fois, vous ne dirigerez qu'un seul aventurier

au lieu des six, sept ou huit héros. A la suite du meurtre de votre mentor, Larkin, vous, pauvre apprenti-sorcier que vous êtes, partez à l'aventure pour venger votre maître et sauver le pays d'Aunc. Le Maître des Ténèbres est en

effet de retour et siégle une magie puissante pourrit le valacre. A vous donc de progresser dans cet art difficile qu'est la sorcellerie. Pour cela, vous devrez trouver de l'or et du plomb, sources d'une alchimie étrange.

You pull the poisoned  
dark out of your master's  
chest. He gasps his dying  
breath, "I fear I will  
never make it to the Council.  
Take the scroll from my  
workshop; it must go to the  
Council in Silverdale.  
Take my catalyst, you will  
need it for... for..."



Au début de l'aventure, vous devrez impressionner à l'assassinat de votre maître en magie, Larkin. Avent de mourir, il aura cependant le temps de vous communiquer quelques informations et de vous lancer sur une quête dangereuse.



Ce représentant de la loi, déroule son parchemin pour vous lire le message qu'il contient, encore une fois, admirez la finesse des graphismes digitalisés.

synonyme de pouvoirs magiques. La plupart du temps cependant, vous aurez à combattre les nombreuses créatures ennemis par la force brute, les sciences occultes devant être économisées au maximum. Vous ramasserez de nombreux objets, des armes et des armures, certains s'avérant même magiques. Vous devrez remplir plusieurs missions et retrouver un puissant magicien qui sera capable de vous fournir une aide importante pour la suite de l'aventure.



En haut et à gauche, une fenêtre nous indique notre état avec que l'inventaire de certains de nos pouvoirs. A droite, la fenêtre graphique dans laquelle se passe l'action.

Outre un scénario apparemment moins躺在床上 qu'à l'accoutumée, Prophecy Of The Shadow se caractérise surtout par une excellente réalisation. Les graphismes en mode VGA, donnent l'occasion au joueur de découvrir non seulement de jolis écrans en 256 couleurs (constitués très souvent de digitalisations), mais aussi des scènes animées entières en digitalisations. Au cours du jeu les graphismes sont nettement moins jolis, mais ils donnent par contre une bonne représentation des

# ID - ASHCOM

B.P. 107  
14008 CAEN CEDEX  
Commandes : 31.38.22.31

## NOUVEAU en FRANCE

### AMIGA :

<b>AMIGA 600</b>	3490 F
AMIGA 600 avec Disque Dur : nous contacter	
<b>Ext. A600</b> : nous contacter	
<b>AMIGA 500+</b>	2890 F
<b>Proso DELUXE PAINT IV</b>	590 F
<b>Ext. A500/512 Ko sans horloge</b>	220 F
<b>Ext. A500/512 Ko avec horloge</b>	255 F
<b>Ext. A500+/1 Mo</b>	500 F
<b>Disque Dur A500/A500+</b>	
45 Mo	3892 F
70 Mo	4892 F
105 Mo	5979 F
205 Mo	8610 F
<b>Lecteur A500 Externe</b>	560 F
<b>Extension externe A500 et A500+</b>	
Laissez la possibilité de mettre d'autres périphériques sur le port d'extension.	
AX508 - 2 Mo	2139 F
AX508 - 4 Mo	3039 F
AX508 - 8 Mo	4839 F
<b>Sampler Stéréo</b>	365 F
<b>Switcher automatique Joystick/souris</b>	169 F
<b>Switcher 1,3/2,0</b>	
Permet d'utiliser tous les logiciels.	
Plus de problèmes de compatibilité.	
Installation facile	
Sans ROM	199 F
Avec ROM 1.3	425 F
<b>MAC II + utilitaires</b>	359 F
Permet une copie de sauvegarde de votre logiciel (500 logiciels référencés). Pas de release nécessaire.	

### PC :

<b>386 SX 25</b>	7797 F
Boîtier Minitor, 2 Mo, lecteur 3 1/2 HD, carte Paradise 512 Ko, DD 40 Mo, Ecran SVGA couleur	
Garantie 2 ans	
<b>486 DX 33, cache 256 Ko,</b>	13505 F
Boîtier Minitor, 4 Mo, lecteur 3 1/2 HD, carte Paradise 512 Ko, DD 105 Mo Ecran SVGA Couleur.	
Garantie 2 ans	

Paiement par chèque. Périmètres et logiciels : 35F  
Ordinateurs : 120 F



décor et des personnages, à l'ardeur d'une vue de haut du haut rappellent fortement celle d'Ultima 6. Le système de jeu est évidemment géré à la souris.

à l'aide d'icônes et de menus, la difficulté ayant en plus été dosée avec soin pour rendre le jeu intéressant pour tous. L'ambiance sonore a été, là



Pour sauver une horde de monstres, vous aurez bien du mal à atteindre l'entrée de la grotte. Un sort de téléportation semble être la solution idéale.



encore, l'objet d'énormes progrès par rapport aux précédentes productions SG, souvent décevante. Les musiques sont magnifiques et les sons proviennent de digitalisations de très bonne



Anaqua) par un ror géant, nous nous défendre avec les moyens du bord. Le combat est bien sûr orienté, des messages au bas de l'écran dévoilant plus précisément ce qui se passe.

qualité il semble donc que Prophecy Of The Shadow se révèle comme un bon jeu d'aventures interactives et il se pourrait qu'une version française soit envisagée sérieusement. Pour une fois, le joueur sera complètement plongé dans l'histoire, grâce à ce travail de fond effectué sur l'interface et la technique. En test le moins prochain si tout va bien, Prophecy Of The Shadow devrait satisfaire tout le monde. Une dernière chose concerne les versions Amiga et peut-être ST qui devraient, elles aussi s'améliorer.



# ETE R NAM

Bienvenue dans un nouveau monde  
où le Temps n'est plus une référence



TRACY

ETERNAM, le dernier né des piazzos-parks occupe toute la surface de la Terre. Reconstitution grandeur nature d'époques passées, peuplé de créatures bio-technologiques, il est très prisé par l'élite des populations intergalactiques.

En recevant votre invitation pour Eternam vous n'imaginez pas une seule seconde que cette aubaine pouvait cacher un piège diabolique !

Mais, pour le sourire de Tracy, ne seriez-vous pas prêt à relever tous les défis ?

Alors, dans ce nouveau monde où l'on ne distingue plus le vrai du faux, saurez-vous faire la différence entre réalité virtuelle et réalité physique ?

L'Avenir est en jeu...



Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux INFOGRAMES.

NOM: \_\_\_\_\_

PRENOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

TEL: \_\_\_\_\_

Bon à retourner à: INFOGRAMES  
64, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943  
69628 VILLEURBANNE Cedex



# L'ŒIL NOIR

ATTIC SOFTWARE – Présenté sur PC – Disponible : septembre



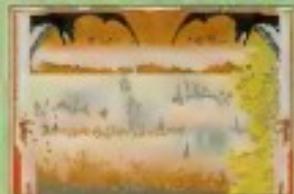
Le genre des jeux de rôle est en train d'enveuler le monde de la micro et cette fois-ci, l'inva-

L'Œil Noir, un jeu de rôle se déroulant dans un monde médiéval fantastique, édité par Schmitt. Ce jeu a connu un énorme succès à sa sortie en France, les règles étant assez simples

règles de bases ou les règles avancées. Au début de l'aventure, vous aurez à créer six aventuriers. La génération des caractères est une des plus compliquées et complexes qu'il m'ait été donné de voir. La fiche de personnage contenant toutes les caractéristiques, les compétences, les talents, les langues parlées... bientôt sur une douzaine d'écrans ! Vous avez ainsi des spécialisations pour une grande nombre d'armes, mais aussi des compétences



La génération des personnages se fait au cours d'une phase extrêmement complexe et vous passez avec les règles avancées. Des instructions sont tout de suite disponibles : effet, sort, bonus... Chaque personnage possède des talents et des ressources particulières.



Si ces éventures passionnent le côté de plaisir, ils peuvent trouver de quoi monter le grade !



tion nous vient tout droit d'Allemagne. Attic est une société allemande qui a obtenu les droits d'exploitation pour

et complètes. Des règles avancées sont venues parfaire un jeu que beaucoup de puristes qualifient à sa sorte de trop simple. Ayant obtenu les droits d'exploitation du jeu et des scénarios tournant autour, Attic Software s'est lancée dans une conversion micro qui s'annonce comme très réussie (elle devrait être distribuée en France par Ubi Soft). Toutes les règles originales de L'Œil Noir ont été prises en compte et il faut avouer que le résultat est impressionnant. Le joueur pourra utiliser les



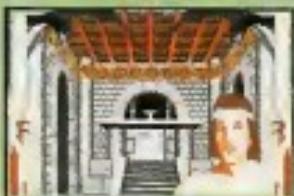


Les palettes de couleurs changent au fur et à mesure que le temps passe. En effet, les rencontres sont beaucoup plus fréquentes.



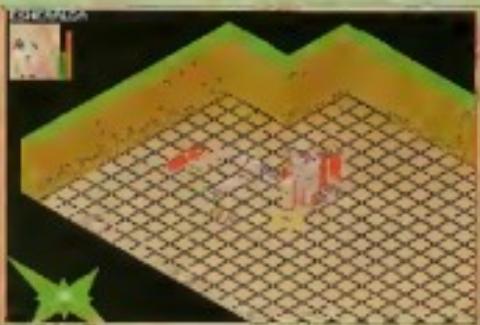
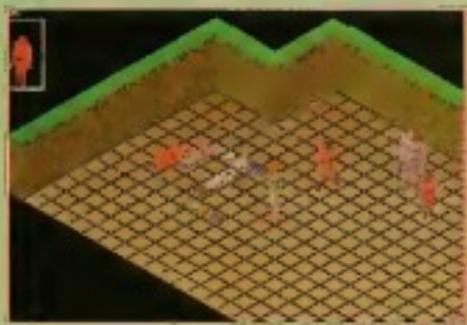
droite permettant d'accéder à de nombreuses options. À noter que l'utilisation de la souris et en particulier des deux boutons, a été optimisé au mieux. Pour ce qui est des combats et

de l'exploration, le jeu se déroule alors en 3D isométrique, tout comme dans Legend ou dans Hero Quest. Les animations des personnages sont vraiment très agréables, détaillées et



surtout très variées. Chaque créature possède en effet ses propres animations pour les combats, chaque façon de mourir donne lieu à des animations différentes.

La réalisation est de bonne qualité. Certes, les graphismes semblent légèrement moins beaux que dans Might & Magic 3 par exemple, mais ils sont beaucoup plus variés, tout comme le jeu. Les musiques et les sons exploitent bien sûr les diverses cartes sans présentes sur le marché. L'Oeil Noir n'est qu'un titre provisoire à ce premier jeu de rôle de chez Atac, mais de nombreux suivants sont déjà prévus et c'est avec une grande impatience que nous attendons la version française.



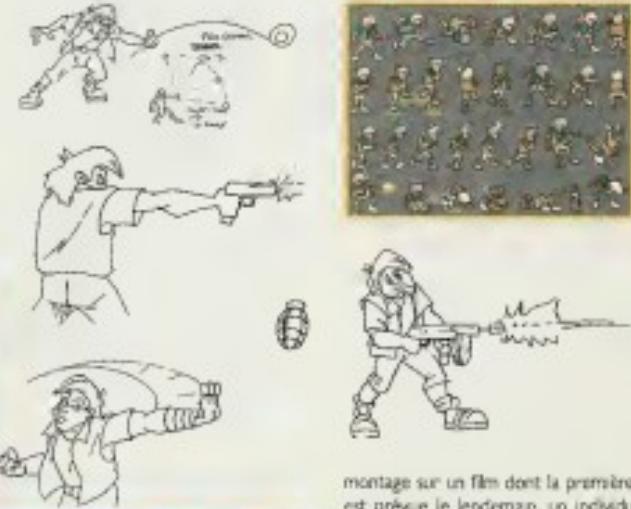
Pendant votre sommeil, laissez au moins un personnage éveillé pour mener le garde Siran, vous vous ferez surprendre par les mises en garde et le combat deviendra rapidement désastreux. Au 1er coup et des coups vous attaquent !

# PREMIERE

Core Design - Jeu d'arcade - Preview sur Amiga - Disponible en juin sur Amiga et ST

Après Jaguar XJ220, testé dans ce numéro, Core Design nous prépare un jeu d'arcade particulièrement original, et dont les graphismes et animations sont l'oeuvre de Jerry O'Carroll, à qui l'on doit déjà l'excellent travail sur Heimdall.

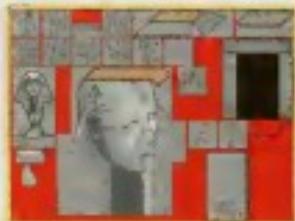
Vous jouez le rôle de Clutch Cable, un monteur de film. Alors que vous vous êtes endormis en plein travail de

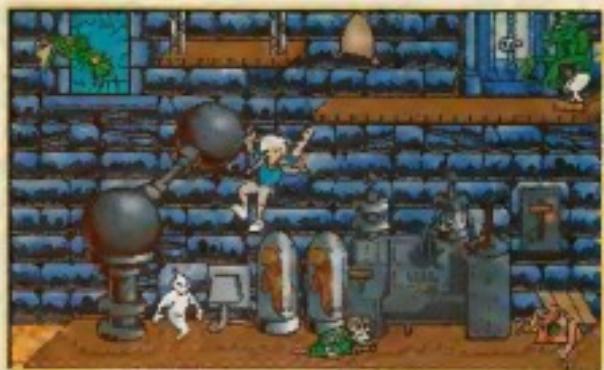


montage sur un film dont la première est prévue le lendemain, un individu s'introduit dans votre atelier et dérobe les films, qu'il épargne ensuite à travers les studios pour empêcher la première d'avoir lieu.

Vous vous trouverez alors obligé d'arpenter les différents studios pour retrouver les bobines!

Chaque studio représente une atmosphère hollywoodienne, western,





horror, fantastique, dessin animé, série B et classiques en noir et blanc. Chaque niveau regorge de personnages et de pièges plus ou moins subtils. Vous pouvez bien sûr marcher, sauter ou donner des coups de pied, mais aussi ramasser les différentes armes que vous trouverez dans les studios. Au niveau western, vous trouverez ainsi de la dynamite, alors qu'au niveau noir et blanc, vous vous battez à coups de tartes à la crème. Au niveau pièges et obstacles, le jeu comportera bien sûr des portes à ouvrir en manipulant divers objets, mais aussi quelques mécanismes plus tordus (voir les roughs). Divers

aliments (pizza, hot-dogs, burgers) vous permettront de refaire le plein d'énergie, ce qui vous évitera de perdre une de vos trois vies. Première s'annonce vraiment comme un jeu aussi drôle et beau que Dragon's Lair.





mais avec une jouabilité et une interaction bien plus passionnante. Mais en attendant de découvrir ce jeu le mois prochain, découvrez avec les rouges de Jerr O'Carroll la façon dont on prépare un jeu, et aussi quelques uns des pièges et personnages de Première.



### INTERVIEW ECLAIR DE JERR O'CARROLL

G4 - Avant de créer les graphismes d'Heimdal et Première, que faisais tu ?

J.O - Je travaillais pour une compagnie irlandaise du nom d'Emerald Software, qui a produit des titres comme *The Running Man*, *Moonwalker*. Avant de les rejoindre, je travaillais pour une société d'animation nommée Sullivan, basée à Dublin. Là bas, j'ai travaillé comme animateur sur des dessins animés comme "Le Petit Dinosaure"



et la Vallée des Merveilles" et "Charlie, mon héros".

G4 - Comment es-tu arrivé à faire des graphismes de jeux micro ?

J.O - Je travaillais pour Sullivan et un ami, qui travaillait pour Emerald, à Waterford, en Irlande, m'a suggéré de venir jeter un coup d'œil. J'a aimé l'idée d'avoir le contrôle complet du produit.

G4 - Tu joues sur ordinateur. Quels sont tes jeux favoris ?

J.O - Oui je joue pas mal. Mon jeu préféré est Celtic Legends en raison des graphismes et de la jouabilité. Je ne joue assurément pas à Heimdal.

G4 - Quelles sont les différentes phases dans le développement des graphismes d'un jeu ?

J.O - Tu commences toujours avec une idée un peu folle, puis tu converses avec un storyboard général du jeu, et tu familles au programmeur qui te donne des limites, après quoi tu bosses autour de ça, puis tu finis par tout ignorer !

G4 - Quel était la principale difficulté des graphismes de Première ?

J.O - Le problème avec Première ne venait pas d'une seule partie du jeu, mais plutôt du look général, qui devait tenir debout.

G4 - Sur quelles projets travailles-tu maintenant ?

J.O - Actuellement je termine le dernier niveau de Première et je travaille sur les bases du design d'Heimdal 2.

# ATARI 4

# ATARI A D'OR

LES MEILLEURS JEUX VIDEO SUR LE BEST-SELLER DE LA MICRO

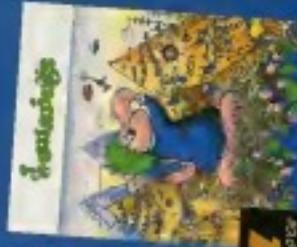


fnac



4  
9,95€

Meilleur jeu de course,  
Vroom de Tomhob



4  
9,95€

Le jeu à Génie:  
les Aventures de  
Mr. Potato Head



4  
9,95€

Meilleur jeu de réflexe n.  
Lemmings, le jeu qui a

# ATARI

Emmenez votre ordinateur ATARI ST et de deux trois logiciels à jouer.  
En vente exclusive dans les magasins Fnac.

# **GRIZZLY CARS III**

Tous - Course sur un fil - Présentée sur demande - Période : Juin, ST : juillet, TC : sei termi re

**L**a T-102, de même type, mais avec l'antenne de Titus sur le mât, marche très mal. Les étages 1 et 2 sont insuffisants. Pour la 3, la modulation voulue n'est pas obtenue. Le tableau de mesure donne une Titus de 10,5 dB. L'antenne GPO est en effet de 10,5 dB.



C'est à partir de cette carte que vous choisirez votre prochaine croisière.

Orsay-Or 3 est l'oxy-nitrode de la première microalgue utilisée pour cultiver l'algae-lait. Il résulte d'un travail de recherche mené au CEA de Saclay et du laboratoire de biologie moléculaire de l'Institut Jean Monnet de l'Université de Paris-Sud. Orsay-Or 3 est un organisme à clôture génétique qui ne peut se reproduire.



Brianna was now older & more  
tough than Santa believed. She  
put on her coat & went outside.  
After a few moments, she  
came back in with her mother.  
"Santa, I know you like my mom,  
but she's not as nice as you. She's  
not as nice as me. I'm the nice one."  
Santa thought about it for a moment.

**MEGADRIVE**

400 ATTACK	400P	KID CARNELIAN	400P
ARMED BATTLE TANK	400P	MARS LUNAR HOCKEY	400P
ALIEN CRUSADER	400P	MERRY MIND CASTLE	410P
CALIFORNIA GAMES	400P	OUT RUN	411P
CHASER	400P	PBA TOUR GOLF	411P
DESERT STRIKE	400P	PLANETARY STAR 2	410P
DOOM II DEMON 1	400P	POKEFESTER	410P
DOOM II DEMON 2	400P	QUAKE ENZY	410P
EA SECRET	410P	REASON	410P
FANTASIA	410P	SHADOW OF THE BEAST	300P
FEARY TIME	410P	SIMIC	300P
FT SHOOT PIA	410P	SUPER MONDO GP	300P
GRANDEUR 2	410P	TENNIS CHAMPIONSHIP	300P
CHASER & VIGILANTS	410P	TELEWORLD CUP 92	320P
JOHN MADDEN '92	410P	VALIS	410P
JORDAN VS MID	410P	WINTER CHALLENGE	410P

JIM POWER — BARONE ATTACK  
210P — 340P**AMIGA**

400 SPORTS DRIVING	200P	HOOD	200P
ADVENTURE TENNIS	210P	IRMAN	210P
AGILE 3D	210P	IRON FISTS OF THE SICK	220P
AGILE CYCLE 2 RETOUR	210P	LEAVES	220P
AVIAIR ASSO VF	340P	ONE	340P
ANOTHER WORLD	340P	PACIFIC ISLAND	360P
ANTRAX	340P	PACIFIC ISLANDERS	360P
ARTISTIQUE DE MONTAIGU	340P	PITFIGHTER	320P
BATTLE HOLE	340P	POPULOUS 2	200P
BIRDS OF PREY	340P	RAVENWOOD LANDS	210P
BLIZZARD	340P	REVENGE OF THE SPIDER	310P
CELTIC LEGENDS	340P	SPACE QUEST 4 - VF	210P
CISCO MEAT	340P	STEEEL EMPIRE	200P
CRIME CITY	340P	TIP OFF	210P
DELIVERANCE	340P	TOP GEAR 100	210P
DRIFT	340P	VIRGIN 100	230P
FIRST RALLYRALLY	340P	WINDOM	230P
GRAND PRIX	340P	WIMP	240P

**PC ET COMPATIBLES**

ATP	410P	DEFENDER 2	370P
BEAT-UP WORLD	410P	DEATH AND MAGIC 2 - VF	370P
ADVENTURES DE MONTAIGU	200P	DISNEY ISLAND 2	200P
BARRON ATTACK	210P	DOWN TOWN	400P
BATTLE GLO	340P	PACIFIC ISLAND	360P
CAHIER VÉRITÉ AIR COMBAT	340P	POLY LUMINARIO	200P
CHOCOLATE 2.0	340P	POLE TOUR GOLF	200P
CIVILISATION	340P	POLE TOURING STAR	210P
COLOSSUS CHESS 90	240P	POOL OF GABRIEL	360P
CONQUEST OF THE LONGROAD	340P	POCKEEZERS	200P
CONTRE POUR UN CADREAU	340P	POLE SURF	210P
D-GENERATION	340P	SECRET WEAPONS	340P
DUNE	340P	SHADOW SORCERES	240P
EPI	340P	SHOOTIE	430P
ETHERIAN	340P	SHOOTIE DASH 4 - VF	210P
EXILE THE HEROLDIER 2	340P	STAR STALK	210P
EXTEN 3.0	440P	STAR STRIKE	340P
FLIGHT SIMULATOR 4	440P	STORM MASTER	210P
FOOT APACHE	440P	STUNTER 3D 2	210P
GODZILLA	340P	TELEWORLD	210P
HARPOON 1.2	340P	TORTUGUE NINJA 2	200P
HARPOON BATTLE SET 3	140P	TV SPORT BOXING	210P
HARPOON BATTLE SET 4	140P	ULTRA VII	210P
HARPOON SCENARIO EDITOR	140P	ULTRA WORLDPOLY	210P
HEXAGON	340P	WILD WHEELS	360P
HOMMEL	340P	WOLLY BRAVERS	370P
HOOD	340P	WING COMMANDER 2 - VF	340P
JACK NICKLAUS GOLF	340P	WING COMMANDER 3 - VF	340P
KING QUEST 3 - VF	340P	WING COMMANDER 4 - VF	340P
LINSDAY	340P	WING COMMANDER 5 - VF	340P

**CD ROM**

400 MEGA	500P	STEELIE 2	400P
400 MEGADRIVE	400P	STORMWAVE INNOVATOR	400P
400 TANK PLATFROM	200P	FACE DOWN 1.2 - VF	210P

**ATTENTION ! CHANGEMENT DE BOITE POSTALE**NOM DE COMMANDEUR à expédier à  
**FUNWARE - BP 6420 - 75211 PARIS CEDEX 17**

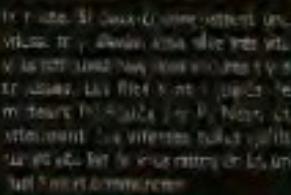
CODE	TYPE	Prix	MATÉRIEL DE JEUX :
			CD MEGADRIVE
			CD AMIGA
			CD 3DO (3.600 - 3.700 FR)
			CD PC ET COMPATIBLES
			CD TURBO (3.700 - 3.800 FR)
			CD 3D (3.800 - 3.900 FR)
			CD 3D (3.900 - 4.000 FR)
			CD 3D (4.000 - 4.100 FR)
			CD 3D (4.100 - 4.200 FR)
			CD 3D (4.200 - 4.300 FR)
			CD 3D (4.300 - 4.400 FR)
			CD 3D (4.400 - 4.500 FR)
			CD 3D (4.500 - 4.600 FR)
			CD 3D (4.600 - 4.700 FR)
			CD 3D (4.700 - 4.800 FR)
			CD 3D (4.800 - 4.900 FR)
			CD 3D (4.900 - 5.000 FR)
			CD 3D (5.000 - 5.100 FR)
			CD 3D (5.100 - 5.200 FR)
			CD 3D (5.200 - 5.300 FR)
			CD 3D (5.300 - 5.400 FR)
			CD 3D (5.400 - 5.500 FR)
			CD 3D (5.500 - 5.600 FR)
			CD 3D (5.600 - 5.700 FR)
			CD 3D (5.700 - 5.800 FR)
			CD 3D (5.800 - 5.900 FR)
			CD 3D (5.900 - 6.000 FR)
			CD 3D (6.000 - 6.100 FR)
			CD 3D (6.100 - 6.200 FR)
			CD 3D (6.200 - 6.300 FR)
			CD 3D (6.300 - 6.400 FR)
			CD 3D (6.400 - 6.500 FR)
			CD 3D (6.500 - 6.600 FR)
			CD 3D (6.600 - 6.700 FR)
			CD 3D (6.700 - 6.800 FR)
			CD 3D (6.800 - 6.900 FR)
			CD 3D (6.900 - 7.000 FR)
			CD 3D (7.000 - 7.100 FR)
			CD 3D (7.100 - 7.200 FR)
			CD 3D (7.200 - 7.300 FR)
			CD 3D (7.300 - 7.400 FR)
			CD 3D (7.400 - 7.500 FR)
			CD 3D (7.500 - 7.600 FR)
			CD 3D (7.600 - 7.700 FR)
			CD 3D (7.700 - 7.800 FR)
			CD 3D (7.800 - 7.900 FR)
			CD 3D (7.900 - 8.000 FR)
			CD 3D (8.000 - 8.100 FR)
			CD 3D (8.100 - 8.200 FR)
			CD 3D (8.200 - 8.300 FR)
			CD 3D (8.300 - 8.400 FR)
			CD 3D (8.400 - 8.500 FR)
			CD 3D (8.500 - 8.600 FR)
			CD 3D (8.600 - 8.700 FR)
			CD 3D (8.700 - 8.800 FR)
			CD 3D (8.800 - 8.900 FR)
			CD 3D (8.900 - 9.000 FR)
			CD 3D (9.000 - 9.100 FR)
			CD 3D (9.100 - 9.200 FR)
			CD 3D (9.200 - 9.300 FR)
			CD 3D (9.300 - 9.400 FR)
			CD 3D (9.400 - 9.500 FR)
			CD 3D (9.500 - 9.600 FR)
			CD 3D (9.600 - 9.700 FR)
			CD 3D (9.700 - 9.800 FR)
			CD 3D (9.800 - 9.900 FR)
			CD 3D (9.900 - 10.000 FR)
			CD 3D (10.000 - 10.100 FR)
			CD 3D (10.100 - 10.200 FR)
			CD 3D (10.200 - 10.300 FR)
			CD 3D (10.300 - 10.400 FR)
			CD 3D (10.400 - 10.500 FR)
			CD 3D (10.500 - 10.600 FR)
			CD 3D (10.600 - 10.700 FR)
			CD 3D (10.700 - 10.800 FR)
			CD 3D (10.800 - 10.900 FR)
			CD 3D (10.900 - 11.000 FR)
			CD 3D (11.000 - 11.100 FR)
			CD 3D (11.100 - 11.200 FR)
			CD 3D (11.200 - 11.300 FR)
			CD 3D (11.300 - 11.400 FR)
			CD 3D (11.400 - 11.500 FR)
			CD 3D (11.500 - 11.600 FR)
			CD 3D (11.600 - 11.700 FR)
			CD 3D (11.700 - 11.800 FR)
			CD 3D (11.800 - 11.900 FR)
			CD 3D (11.900 - 12.000 FR)
			CD 3D (12.000 - 12.100 FR)
			CD 3D (12.100 - 12.200 FR)
			CD 3D (12.200 - 12.300 FR)
			CD 3D (12.300 - 12.400 FR)
			CD 3D (12.400 - 12.500 FR)
			CD 3D (12.500 - 12.600 FR)
			CD 3D (12.600 - 12.700 FR)
			CD 3D (12.700 - 12.800 FR)
			CD 3D (12.800 - 12.900 FR)
			CD 3D (12.900 - 13.000 FR)
			CD 3D (13.000 - 13.100 FR)
			CD 3D (13.100 - 13.200 FR)
			CD 3D (13.200 - 13.300 FR)
			CD 3D (13.300 - 13.400 FR)
			CD 3D (13.400 - 13.500 FR)
			CD 3D (13.500 - 13.600 FR)
			CD 3D (13.600 - 13.700 FR)
			CD 3D (13.700 - 13.800 FR)
			CD 3D (13.800 - 13.900 FR)
			CD 3D (13.900 - 14.000 FR)
			CD 3D (14.000 - 14.100 FR)
			CD 3D (14.100 - 14.200 FR)
			CD 3D (14.200 - 14.300 FR)
			CD 3D (14.300 - 14.400 FR)
			CD 3D (14.400 - 14.500 FR)
			CD 3D (14.500 - 14.600 FR)
			CD 3D (14.600 - 14.700 FR)
			CD 3D (14.700 - 14.800 FR)
			CD 3D (14.800 - 14.900 FR)
			CD 3D (14.900 - 15.000 FR)
			CD 3D (15.000 - 15.100 FR)
			CD 3D (15.100 - 15.200 FR)
			CD 3D (15.200 - 15.300 FR)
			CD 3D (15.300 - 15.400 FR)
			CD 3D (15.400 - 15.500 FR)
			CD 3D (15.500 - 15.600 FR)
			CD 3D (15.600 - 15.700 FR)
			CD 3D (15.700 - 15.800 FR)
			CD 3D (15.800 - 15.900 FR)
			CD 3D (15.900 - 16.000 FR)
			CD 3D (16.000 - 16.100 FR)
			CD 3D (16.100 - 16.200 FR)
			CD 3D (16.200 - 16.300 FR)
			CD 3D (16.300 - 16.400 FR)
			CD 3D (16.400 - 16.500 FR)
			CD 3D (16.500 - 16.600 FR)
			CD 3D (16.600 - 16.700 FR)
			CD 3D (16.700 - 16.800 FR)
			CD 3D (16.800 - 16.900 FR)
			CD 3D (16.900 - 17.000 FR)
			CD 3D (17.000 - 17.100 FR)
			CD 3D (17.100 - 17.200 FR)
			CD 3D (17.200 - 17.300 FR)
			CD 3D (17.300 - 17.400 FR)
			CD 3D (17.400 - 17.500 FR)
			CD 3D (17.500 - 17.600 FR)
			CD 3D (17.600 - 17.700 FR)
			CD 3D (17.700 - 17.800 FR)
			CD 3D (17.800 - 17.900 FR)
			CD 3D (17.900 - 18.000 FR)
			CD 3D (18.000 - 18.100 FR)
			CD 3D (18.100 - 18.200 FR)
			CD 3D (18.200 - 18.300 FR)
			CD 3D (18.300 - 18.400 FR)
			CD 3D (18.400 - 18.500 FR)
			CD 3D (18.500 - 18.600 FR)
			CD 3D (18.600 - 18.700 FR)
			CD 3D (18.700 - 18.800 FR)
			CD 3D (18.800 - 18.900 FR)
			CD 3D (18.900 - 19.000 FR)
			CD 3D (19.000 - 19.100 FR)
			CD 3D (19.100 - 19.200 FR)
			CD 3D (19.200 - 19.300 FR)
			CD 3D (19.300 - 19.400 FR)
			CD 3D (19.400 - 19.500 FR)
			CD 3D (19.500 - 19.600 FR)
			CD 3D (19.600 - 19.700 FR)
			CD 3D (19.700 - 19.800 FR)
			CD 3D (19.800 - 19.900 FR)
			CD 3D (19.900 - 20.000 FR)
			CD 3D (20.000 - 20.100 FR)
			CD 3D (20.100 - 20.200 FR)
			CD 3D (20.200 - 20.300 FR)
			CD 3D (20.300 - 20.400 FR)
			CD 3D (20.400 - 20.500 FR)
			CD 3D (20.500 - 20.600 FR)
			CD 3D (20.600 - 20.700 FR)
			CD 3D (20.700 - 20.800 FR)
			CD 3D (20.800 - 20.900 FR)
			CD 3D (20.900 - 21.000 FR)
			CD 3D (21.000 - 21.100 FR)
			CD 3D (21.100 - 21.200 FR)
			CD 3D (21.200 - 21.300 FR)
			CD 3D (21.300 - 21.400 FR)
			CD 3D (21.400 - 21.500 FR)
			CD 3D (21.500 - 21.600 FR)
			CD 3D (21.600 - 21.700 FR)
			CD 3D (21.700 - 21.800 FR)
			CD 3D (21.800 - 21.900 FR)
			CD 3D (21.900 - 22.000 FR)
			CD 3D (22.000 - 22.100 FR)
			CD 3D (22.100 - 22.200 FR)
			CD 3D (22.200 - 22.300 FR)
			CD 3D (22.300 - 22.400 FR)
			CD 3D (22.400 - 22.500 FR)
			CD 3D (22.



Existe également une autre cause de maladie, mais moins importante que la première : l'absence d'antécédents familiaux de maladie mentale. Cela signifie que si un parent a été atteint de la maladie mentale, il existe un risque de 10 à 15 % pour que l'un des enfants soit atteint également. Lorsqu'il y a deux malades dans la famille, le risque passe à 30 %.



que les visiteurs de la place qui nous entourent, ayant choisi de venir à minuit une et deux circonsances les trouvent une ville de repos et de paix.



Gagnez plus d'argent en pariant sur une course contre vos adversaires.



zout van verschillende zoutkristallen  
vallen op vandaag de laatste en en  
een heel grote steen. Grey Grit 3

visit the Tropics.



F-Zero est une course de voitures futuriste, dans laquelle les voitures ne reposent plus sur des roues mais sur des coussins d'air.



Une course d'aérogissoirs, en somme. Avant de commencer, vous allez devoir choisir votre véhicule parmi quatre dont les caractéristiques vous sont communiquées. Et là, il s'agit de ne pas se planter ! Elles ont chacune des avantages et des inconvénients et il s'agit de trouver l'équilibre de chacune pour en tirer la quintessence (sans plomb, évidemment). Ensuite, on choisit le type de course et, enfin, le circuit déjanté. Et nous voilà partis ! Les premiers instants sont tout bonnement



# F-ZERO

Nintendo — Jeu de course —  
Testé sur Super Nintendo — Disponible



catastrophiques et vous allez embrasser les barrières régulièrement jusqu'à ce que vous arriviez à domestiquer le véhicule. Après quelques galops d'essai, vous parviendrez à boucler un tour sans incidents. Vous avez à votre disposition deux sortes de grappins qui vous permettent de vous accrocher dans les virages. Vous les déclenchez en pressant les boutons situés sur le devant de la manette. Chaque tour terminé vous accordez d'un turbo. Utilisez les au bon moment et vous gagnerez de précieuses secondes. Il est vraiment dommage que l'on ne puisse jouer à plusieurs simultanément à cette superbe course, car cela aurait été totalement génial. L'objectif à atteindre n'est plus alors que de toujours améliorer ses performances. Il est à noter que si vous parvenez à faire un super temps, il sera gardé en mémoire sur la cartouche. Très utile pour épater la galerie ou bien pour envoyer la photo du score à Banzaï, le magazine des consoles Nintendo, dont j'ai fallu oublier de parler ! Pour les fans des consoles Nes, Game Boy, et Super

Nintendo : 10 francs chez les marchands de journaux.

Si votre véhicule est endommagé suite aux collisions dont vous avez été victime, et aux multiples pièges que les circuits vous réservent, il est toujours possible de récupérer de l'énergie et d'effectuer de la sorte une réparation en temps réel en empruntant une portion de la piste, située après la ligne d'arrivée. Une course vraiment super où les graphismes restent légèrement en retrait par rapport aux sons et surtout à l'animation et à la jouabilité.



<b>92%</b>	GRAPHISME	13/20
	SON	15/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	16/20

# CONSOLES NINTENDO® L'EVENEMENT

MAGAZINE  
GRAND FORMAT  
+  
SUPER POSTER  
+  
20 000 pin's  
à gagner

10 Balles  
C'est génial !



Les consoles  
**NINTENDO®**  
10 Francs. TOUT SIMPLEMENT !

N°1 - MAI / JUIN 92 - 10 FRANCS - Chez tous les marchands de journaux  
AU SOMMAIRE :

La super-Nintendo : une bombe ?? - Super poster : Papin, Kick off 2 - Exclusif : le CD-ROM Nintendo - Les accessoires avec le Bazooka - La gamme de Jouets Ideal loisirs - Les plans de Super Mario et de Rainbow Island - Les concours : 20 000 pin's à gagner et des consoles - Tic et Tac : Disney Parade ! - Tests, news, infos, astuces...

# CONSOLES SEGA® L'EVENEMENT

MAGAZINE  
GRAND FORMAT  
+  
SUPER POSTER  
+  
20 000 pin's  
à gagner

10 Balles

C'est génial !



Les consoles  
**SEGA®**  
10 Francs. TOUT SIMPLEMENT !

N°1 - MAI / JUIN 92 - 10 FRANCS - Chez tous les marchands de journaux  
AU SOMMAIRE :

TESTS : Desert Strike et Wonderboy 5, deux méganoëveautés - Super poster : Desert Strike - Les consoles en folles : tous les accessoires Sega ! - Plan : Astérix et Sonic (Labyrinth Zone) - Et des tonnes de trucs et astuces pour exploser tes scores et épater tes copains !



# SUPER TENNIS

Nintendo - Jeu de Sport - Testé sur Super Nintendo

À la page 7 de Banzai, sous la plume de C. Roux, qui s'est essayé à Super Tennis, je lis, je cite : " ST demeure un excellent divertissement pour grands et petits ". Banzai, le magazine exceptionnellement grand (40 cm de haut) des consoles Nintendo pour un prix très bas, 10 petits francs. Simplement. Nous sommes d'accord, ce tennis est une réussite. Tous les coups sont possibles, lob, revers, etc et donnés avec une grande facilité. Tous les choix



sont possibles également, à commencer par celui du cours, en passant par le nombre de sets et l'adversaire. Cela-dit, lorsque l'on joue contre l'ordinateur, est beaucoup plus imprévisible, les parties ne sont donc jamais les mêmes et si l'adversaire se fait prendre par un coup gagnant, il n'est pas sûr de tout qu'il se laissera prendre le coup suivant. Vous avez la possibilité de jouer en simple contre l'ordinateur, en simple à deux joueurs, en double avec et contre la console et en double à deux joueurs. Jouer à deux en double contre la console est vraiment amusant. Le maniement des joueurs est largement inspiré du fameux World Court Tennis de la console ColecoVision, mais c'est grâce aux bonnes recettes que l'on fait



les bons jeux. Il est dommage que l'on n'ait pas la possibilité de brancher plus de deux manettes sur cette console, car des parties à quatre joueurs auraient été totalement délirantes. Je sais bien, on en a jamais assez. Pourquoi pas Banzai à 5 balles pendant que vous y êtes ! Là encore les sons sont très réussis et c'est typiquement le type de jeux dont on ne se lasse pas vite. Essayer sera l'adopter.

<b>90%</b>	GRAPHIQUE SON ANIMATION DURÉE DE VIE	15/20 17/20 16/20 17/20
------------	---	----------------------------------



Le magazine console des amoureux, Banzai, en a déjà parlé. Il lui a même mis la note convertie de 90 pour cent. Et puisque l'on parle de foot, il faut savoir que Banzai propose dans son premier numéro un superbe poster de JPP, l'illustrateur, qui offre sa dédicace aux lecteurs. Pour 10 francs. Seulement. Formation Soccer est donc le premier jeu de foot disponible sur la console Nintendo et c'est un bon jeu. On y voit les joueurs de face ou de dos, de derrière les buts, avec une impression de profondeur qui rappelle les prises de vue de Canal plus et un scrolling en 3D époustouflant. Vous choisissez votre équipe (vous pouvez voir le niveau de jeu

# SUPER SOCCER

Nintendo - Jeu de Sport - Testé sur Super Nintendo

des équipes), puis la formation et ensuite si vous le désirez, vous pouvez laisser la console commander votre gardien de but. Il ne vous restera plus qu'à choisir le temps de jeu et kick off ! Tous les boutons de votre manette servent et vous pouvez tirer ou passer la balle de plusieurs façons. Il est possible de faire des tirs, des retours et plein d'autres gestes techniques. Lorsque vous tirez, vous pouvez donner de l'effet à la balle en poussant la manette selon la direction souhaitée. Si vous ne parvenez pas à venir débattre, vous aurez alors à affronter la terrible épreuve des tirs au but. Ce foot est une bonne méthode pour apprendre à tackler, tirer, dribbler, sans risquer une

seule blessure. Les sons sont très réussis et donnent au jeu l'ambiance réaliste d'un vrai terrain bondé de supporters, l'animation est impeccable. Super soccer atteint les sommets dans les parties à deux que je vous recommande tout en m'épargnant le front. On en est à la mi-temps et Stéphane a déjà pris 4 buts et il est couleur "gazon".

<b>91%</b>	GRAPHIQUE SON ANIMATION DURÉE DE VIE	14/20 16/20 16/20 18/20
------------	---	----------------------------------



# KID CHAMELEON

Sega - Jeu de tableau - Testé sur Megadrive

Voici un jeu dans le genre du fameux Mario Bros dans la plus pure tradition du jeu de tableaux. Vous incarnez un petit personnage qui pourrait bien rentrer dans la mythologie de l'univers de Sega et de ses héros (Sonic, Wonderboy). Il faut atteindre le bout.



d'un niveau en évitant de se faire toucher par ses ennemis. Le scénario est pour une fois différent des autres, en effet, dans une salle d'arcade des Etats-Unis, une des bornes capture dans ses circuits intégrés tous les enfants qui se risquent à miser quelques pièces.



La mission est donc de suivre le même chemin afin de les retrouver et de les libérer. Bien sûr, avant d'arriver à l'endroit où sont détenus les mômes, bon nombre de dangers se présenteront, le plus souvent illustrés par toutes sortes de monstres. Pour se débarrasser de ceux-ci, il faut leur sauter dessus. Vous récupérez des bonus en donnant des coups de tête dans des cubes ou blocs de pierre qui



se trouvent sur votre chemin. Certains cubes vous procurent une armure qui, suivant les cas, vous permet de vous transformer en samouraï ou en neuf autres personnages tout au long du jeu et donc de posséder une arme, ce qui facilite vos affrontements. Une autre armure vous permet de défoncer certains murs afin de poursuivre votre route (un épisode que vous aurez sans doute vu en pub à la télé !). Autre



particularité de Kid Chameleon, plus votre personnage a d'élan et plus il saute haut. Mais malgré cela, certains endroits vous sembleront sans issue, et ce n'est qu'en cherchant bien que vous trouverez la sortie. Souvenez-vous-en, ce soft est littéralement truffé de passages secrets.

Un bon jeu qui ravira les amateurs de jeux de plate-forme, avec une réalisation à la hauteur de la console.

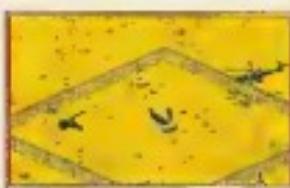


<b>91%</b>	GRAPHISME	16/20
	SON	15/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	17/20

# DESERT STRIKE



Electronic Arts - Jeu d'arcade - Testé sur Megadrive



Le vrai événement, ce printemps, qui concerne la mégadrive est la naissance de Supersonic, le magazine de toutes les Sega, sans distinction de bits, de rapidité, de résolution. Desert Strike occupe d'ailleurs une place de choix dans cet excellent tableau qui ne coûte que 10 francs (voir "Sad Time démielé" page 4).

Desert Strike vous emmène en pleine guerre du golf. On en avait déjà eu plein l'écran, mais là, vous aurez beau coup plus encore qu'à la télé. Vous partez d'un bateau, aux commandes d'un hélicoptère et devez régler son compte aux mécréants. Pour commencer, vous devrez détruire des bases de radars, puis vous diriger vers les camps de prisonniers. Chaque

prisonnier récupéré et ramené à bon port vous permet de regagner des points de bouclier, et vous en aurez besoin. Vous devrez ensuite détruire les aéroports et les avions pour récupérer un informateur caché. Voilà pour une mission, mais il y en a bien d'autres. Votre hélicoptère peut tirer trois sortes de projectiles, des balles, des roquettes et des missiles. Mais tous ces projectiles sont en quantité



limitée. Vous en trouverez à des endroits bien précis. Ne les gâchez pas car vous risquez de le regretter plus tard. Ne gâchez pas le fuel non plus (vous aurez du mal à vous servir sur place car les puits sont en feu et le pétrole s'écoule dans la mer). Ne perdez donc pas trop de temps à

vous promener et allez directement sur les objectifs. Dans les missions suivantes, vous allez retrouver les fameux scuds, qui vous ôtent les derniers doutes, si vous en avez encore. Jeu général où l'on prend un vrai plaisir à canarder pendant des heures. Superbes scènes animées, vue de 3/4 et de dessus qui donne une perspective étourdissante, missions variées, intéressantes et progressives dans la difficulté évoluant dans des graphismes de haut niveau, maniabilité parfaite sont les atouts principaux de ce jeu réalisé de main de maître par Electronic Arts.

Les humeurs belliqueuses sont parfaitement rassemblées et les risques se limitent à quelques cloqués sur les paumes de la main.

<b>90%</b>	GRAPHISME	15/20
	SON	14/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	15/20



# MAGIC GUY

Sega - Jeu d'arcade - Testé sur Megadrive

Celui qui a une megadrive, ou d'ailleurs une Gamegear, ou encore une Master System et qui ignore encore l'existence de Supersonic, le magazine des consoles Sega, n'a plus qu'une excuse, c'est de ne pas avoir 10 francs sur lui. Toujours est-il qu'avec Magic Guy, vous vous dans la peau d'un petit personnage qui

ressemble funèsement à un bébé Dracula. Un bébé armé, armé d'une sorte de canne qui vous permet de vous saisir de certains objets et de les jeter sur les ennemis ou de frapper ceux-ci, armé de pouvoirs magiques aussi, mais cette magie ne peut être utilisée que lorsque vous avez trouvé des points de magie qui se trouvent dans des sortes de cartables. Comme tous les vampires, vous pouvez voler, mais comme vous êtes un petit vampire, c'est logique, vous devrez vous contenter de planer et encore, un court instant.

A chaque fin de niveau, vous allez devoir éliminer un ennemi. Ennemi pour le moins étrange, puisque le premier est un footballeur et le deuxième une petite



fée style Clochette. A chaque niveau il y a des personnages que vous devez libérer.

Le jeu n'est pas sans rappeler le style des Wonderboy et autres au niveau du graphisme et la musique ne surprend guère. On prend un certain plaisir car ce jeu est très jouable et assez amusant.

<b>90%</b>	GRAPHISME	16/20
	SON	14/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE VIE	16/20



Quand j'entend le mot Megadrive, en ce moment, je pense super postes, puis géantes, trucs et astuces. Tout ça à un nom: Supersonic. Et que vois-je, page 10: Marble Madness. "J'en ai complètement ma boule". Allez je me gogotte pas, je vous fus le tout à 10 francs. Retour immédiat à la case "départ", chez le marchand de journaux.



Encore un jeu qui a eu son heure de gloire en arcade, puis sur Amiga. Le système est archi-ample : vous dirigez une sphère qu'il faut guider à travers

de véritables labyrinthes bordés de précipices jusqu'à une "zone goal". Les chemins qui y mènent n'ont ni rambarde, ni barrières, d'où un exercice de funambule des plus délicats et des plus périlleux. Les parcours sont tortueux, des ombres impressionnantes accentuent le relief en 3D. Les qualités requises font appel aux réflexes (évasions, freinages) et à l'anticipation. Car la sphère possède une certaine inertie et si vous la poussiez trop, elle tombe dans les précipices en vous faisant perdre du temps, qui est, comme vous pouvez vous en douter, limité. Sans compter les ennemis qui rôdent et tentent de vous pousser dans les décos, ou de vous manger. Certains endroits

# MARBLE MADNESS



Electronic Arts - Jeu d'arcade - Testé sur Megadrive

cachent des aspirateurs qui dévient votre trajectoire avec les conséquences que vous imaginez. Le plus excitant est encore de jouer à deux. La compétition joue alors à plein. La tentation est alors de viner l'autre, mais il est plus intelligent de le ménager pour s'en servir aux bons moments.

Ce jeu rappellera de bons souvenirs aux plus vieux et est à découvrir par les plus jeunes.

<b>89%</b>	GRAPHISME	13/20
	SON	14/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	15/20



# STAR PARODIA

Hudson Soft – Shoot'em up – Testé sur Coregrafx CD-Rom

Star Parodia est encore et toujours un jeu de tir dans lequel vous devez comme toujours tirer sur tout ce qui se présente à l'écran. Un de plus me direz-vous, ou, mais celui-ci est particulièrement bien fait et complètement déjanté puisque la société Hudson a décidé de parodier ses propres productions. Pour commencer vous choisissez entre trois vaisseaux plutôt



étranges possédant chacun des caractéristiques différentes. Le premier est un "Bomberman", petit personnage héros d'un jeu bien connu sur la Coregrafx. Le deuxième est un vaisseau traditionnel et le troisième est une petite console Nec PC Engine.



Le reste du jeu est assez habituel dans le principe, les ennemis arrivent, vous les descendez, certains laissent des bonus, et ces bonus augmentent votre puissance de tir. En revanche, que de délires et d'imagination dans les projectiles employés pour laminer l'ennemi. Premier cas de figure, vous voulez vous éclater et choisissez donc



de prendre les commandes d'une PC Engine. Les premières armes ne vont guère vous dépayser, en revanche, les suivantes risquent de vous étonner quelque peu. Piloter une console de jeu dont l'arme suprême n'est autre que des disques lasers lancés comme autant de disques de soie circulaire, voilà qui n'est pas banal ! De même pour notre Bomberman qui préfère éliminer en douceur tout ces adversaires. Ah, un gros balon rouge bien asséné dans la tête d'un méchant, ça fait du dégât croyez moi ! Le lance de gros balons rouges risque fort de faire des adeptes.

A noter aucun ralentissement dans ce jeu et ce, même si l'écran est rempli

d'ennemis. De même si vous tirez à pleine puissance, la vitesse du jeu ne faiblit pas.

A noter aussi une grande variété d'ennemis et la présence de deux boss par niveau, un en milieu de parcours et un autre à la fin.

En bref, un jeu extrêmement bien réalisé, avec beaucoup d'humour et de talent.

<b>91%</b>	GRAPHISME	16/20
	SON	17/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	14/20



# TERRAFORMING

R.S - Shoot'em up - Testé sur Coregrafx CD Rom

Une planète a été découverte par des scientifiques. Et l'espoir de trouver un nouveau monde habitable a germé dans les esprits. Mais malheureusement, les explorateurs qui ont été envoyé sur les lieux ne donnent plus signe de vie. Vous êtes donc chargé de vous rendre sur cette planète afin de découvrir ce qu'ils sont devenus.



Et voilà, en cinq lignes vous êtes plongé dans un nouveau shoot'em up, avec ses traditionnels bonus toujours distillés via des capsules de couleurs. Les verts augmentent la puissance de votre laser, tandis que les boules de couleur jaune, orange ou bleue ajoutent des armes à votre "Jet Fighter". Sur le plan de la réalisation, Terraforming fait appel aux plus grands notamment pour les décors, les effets



et le design des aliens réalisés par Monsieur Syd Mead, qui n'est autre que l'homme des effets spéciaux du film Blade Runner. Excusez du peu ! Mais revenons à l'action. Le jeu est énorme, avec une quantité impressionnante d'ennemis arrivant tous par vagues. Chaque niveau possède ses propres ennemis et lorsque vous arrivez au troisième, vous ne savez plus où donner du laser tellement ils pululent. Allez, je vous donne un petit



conseil : personnellement, j'ai une préférence pour le bonus bleu, qui déclenche des bombes sur vos ennemis. Sans cela, le jeu devient vite un enfer vert ! Le jeu est super et vraiment très impressionnant, mais aussi très dur et le vaisseau du troisième niveau est pratiquement indestructible. Heureusement, vous possédez un grand nombre de crédits et pourrez grâce à votre acharnement aller visiter la fin du jeu. A posséder !



<b>92%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DUREE DE VIE	17/20 15/20 16/20 17/20
------------	---	----------------------------------



# BUILDERLAND

**Micro World – Jeu de réflexion – Testé sur Coregrafx CD-Rom**

Adapté sur Super CD Rom après avoir été présent sur les écrans des micros, voici Builderland. Pour ceux qui ne connaissent pas, j'explique : c'est un petit jeu de réflexion dans lequel votre but est d'aider un petit personnage à franchir des obstacles qui se dressent devant lui. Vous avez à votre disposition des objets et des formes qui trahissent dans le décors et devez les utiliser afin de vous frayer un chemin. Attention, le personnage avance à l'écran en même temps que le scrolling. Prenons un exemple : celui du jeu en fait, illustré par un personnage aux traits japonais, gambadant allègrement dans la campagne. Soudain... il ne se passe rien ! Notre petit personnage avance donc toujours sans se soucier de ce qui se

passait autour de lui. Heureusement, de votre côté devant votre moniteur, vous êtes à l'affût et remarquez tout de suite que quelques centimètres plus loin, un trou menace d'engloutir à jamais notre héros. Que faire ? Vos yeux parcourront rapidement tout l'écran et apercevront dans un coin de celui-ci un objet dont la forme complétera parfaitement la forme du trou annoncée précédemment. A partir de cet instant, tout est clair, il suffit de prendre cet objet et de le placer en lieu et place du trou. Aussitôt dit, aussitôt fait et ôh merveille ! votre personnage passe sans encombre l'obstacle. Et ainsi de suite tout au long du jeu, la difficulté croissant de niveau en niveau. Stop ! A tout moment, il est possible de stopper notre héros



pendant un temps limité pour étudier la difficulté du parcours et préparer une parade. Ce jeu est donc à classer dans le genre réflexion/réflexion et n'est pas sans rappeler l'illustre Lemmings, référence de choix s'il en est !

<b>84%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	14/20 13/20 13/20 15/20
------------	---	----------------------------------



# THE DAVIS CUP

**Micro World – Simulation de Tennis – Testé sur Coregrafx CD-Rom**

machine automatique en face, envoyant à intervalles réguliers des petites balles jaunes qu'il faut remettre de l'autre côté du filet. Dorénavant les plus grands champions n'ont qu'à bien se tenir, le nouveau petit gêne des cours est arrivé ! Allez pour être sérieux, il faut avouer que l'éventail de coups est assez restreint. Seul le deuxième bouton de tir agit sur la balle et malheureusement, pas avec assez de précision à mon goût.

Pas évident d'effectuer un amorti caché de revers croisé avec effet rétro juste derrière le filet à contretemps. En bref, je lui préfère Final Match Tennis, qui est à mon avis le meilleur tennis toutes machines confondues.



<b>88%</b>	GRAPHISME SON ANIMATION DURÉE DE VIE	16/20 17/20 15/20 16/20
------------	---	----------------------------------

# SPRIGGAN 2

Naxat Soft - Shoot'em up - Testé sur  
Coregrafx CD-Rom

Dans Spriggin, vous devez détruire "Dark Golem", dans Spriggin II, vous devez détruire "on ne sait pas qui, mais il faut y aller quand même". Vous retrouvez au bout de votre manette le fameux Spirit Soldier, plus décidé que jamais à en finir avec les hordes d'ennemis qui apparaissent dans la petite lucarne que vous scrutez de vos grands yeux ébahis. Ici, pas de super arme, votre deuxième bouton sert à vous retourner. Pas pour fuir, mais pour faire face à ceux qui vous attaquent lâchement dans le dos. Entre autre dans les options vous aurez la possibilité d'entendre et de lire les messages des autres soldats qui viennent vous épauler. Un véritable dessin animé interactif, en fait ! C'est beau, mais c'est en japonais. D'autre part, chaque dialogue arrête le jeu et donc, brise l'action. A essayer la première fois, par la suite je vous conseille de dépasser l'option. Au niveau de l'armement, Spriggin 2, c'est balzé ! Jugez plutôt, les programmeurs annoncent le modique nombre de seize armes différentes. Je vous rappelle que vous partez avec un tir traditionnel plus trois armes qui sont en quantité limitée. De quoi voir du pays avant d'avoir essayé chaque arme dans toutes les situations. En bref, le jeu est très bien réalisé, mais moins prenant que le premier épisode. En fait, après avoir joué à un jeu comme Terraforming, on trouve Spriggin II un peu trop simple à l'action moins soutenue.

Cela dit, ça reste honnête.



Sur PC/MAC

GRAPHIQUE

17/20

SON

16/20

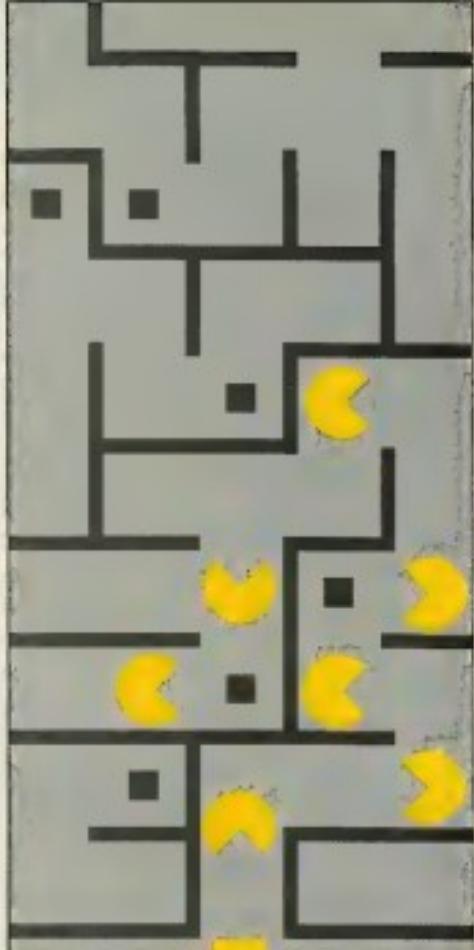
ANIMATION

16/20

VIE DE VÉ

15/20

**89%**



Pour essayer  
les meilleurs logiciels de jeux  
parus chaque mois,  
une seule direction :

**fnac**  
*Logiciels*  
**Bercy 2**

Centre Commercial Bercy 2  
accès périphérique  
porte de Bercy  
direction  
Charenton-le-Pont  
Tél. 49 77 82 80

**fnac**



# QIX

**Telegrammes – Jeu d'arcade  
Testé sur Lynx**

Ce grand classique des années 80 a enfin compris que la Lynx l'attendait ! Je vous rappelle quand même le principe de ce jeu archi connu.

Dans une aire de jeu représentée par un camé noir occupant les 3/4 de l'écran, tu diriges un petit bidule qui ne peut se déplacer que sur des lignes. Les lignes, justement, c'est toi qui vas les faire. Pour cela il suffit d'appuyer sur un des deux boutons pour commencer à tracer une ligne. Pour t'arrêter il suffira de rejoindre une paroi. Ainsi tu auras créé une jolie forme fermée (réflexive, quoi !) qui se remplira d'un décor uniforme (un mur, par exemple). Le but du jeu est donc de faire le maximum de formes

fermées afin d'atteindre un pourcentage donné, ce qui te permettra de passer au niveau suivant ! Facile, me diras-tu, et bien non, car il y'a d'éternels ennemis qui te veulent beaucoup de mal ! Il y'a ceux qui s'attaquent à tes lignes en formation, et ceux qui s'attaqueront carrément à toi !

Graphiquement, Qix n'est pas trop laid mais n'atteint pas des sommets. Au niveau son, il n'y a que la superbe musique d'intro qui vaut la peine. La maniabilité est, heureusement, tout à fait correcte. En bref, Qix n'est certainement pas la meilleure réalisation sur Lynx, mais il plaît sans aucun doute aux nostalgiques.

<b>76%</b>	GRAPHISME	10/20
	SON	12/20
	ANIMATION	-
	DURÉE DE VIE	14/20

**Branché SEGA ?  
Supersonic est ton magazine,  
en vente 10 francs  
dans tous  
les kiosques !**

**NINTENDO fans ?  
Banzai est fait pour toi,  
et ne coûte  
que 10 francs  
chez ton libraire.**

# ULTIMATE CHESS CHALLENGE



Allez hop ! Un p'tit jeu d'échec pour notre portable préférée. Ultimate Chess Challenge est donc un jeu d'échec. Célèbre jeu de réflexion dont je ne ferai pas l'affront de vous citer les règles !

Vous allez pouvoir vivre de grandes parties contre un pote ou contre la Lynx. Cette chère petite Lynx peut d'ailleurs devenir un véritable "Kasparov" électronique de poche en réglant la difficulté en consé-

quence ! Ce réglage est complet car il est également possible de régler le temps et la "profondeur" de réflexion de votre chère console.

Durant le jeu, toutes sortes d'options sont accessibles dont la plus intéressante consiste à vous faire aider par l'ordinateur (à jamais vous êtes vraiment coincé !) D'ailleurs, il y'en a une marrant qui raccourci le temps de réflexion de la Lynx ! Toujours dans les options, il

**Telegrammes – Jeu de réflexion – Testé sur Lynx**

est aussi possible de voir le jeu de dessus ou en 3D. En revanche, un point noir subsiste : les bruitages. Autant l'avouer, ils sont vraiment médiocres (surtout comparés à Chess Master sur GG).

Quoi qu'il en soit ce jeu d'échec passionnera tous les fans d'échec qui recherchent la difficulté avant tout ! Un jeu bienvenu sur Lynx !

<b>90%</b>	GRAPHISME	16/20
	SON	12/20
	ANIMATION	-
	DURÉE DE VIE	19/20

# PC

## disquettes N°2



TOUS LES 2 MOIS  
2 DISQUETTES 5 1/4

CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

### 1 GRAND JEU DU COMMERCE: M4 TANK SHERMAN DE LORICIEL note de 98% dans Génération 4

- + DES JEUX D'ARCADE: Jumpman Lives, Crystal Caves, Invaders
- + DES JEUX DE REFLEXION: Mahjongh, Octothello, Blox, Xball
- + DES IMAGES FANTASMATIQUES "spécial lingerie"
- + 16 pages contenant les modes d'emploi, les photos d'écran, une jaquette, des listes du domaine public...

TOUT CELA  
POUR 64 FRS

ATTENTION : Le N°2 de PC Disquettes  
est intitulé Univers Micro N° 3 HS

SI VOUS PREFEREZ DES  
DISQUETTES 3 1/2  
Choisissez l'abonnement ou  
commandez le(s) numéro(s)  
désiré(s) par correspondance.

#### OPTION 2

Vous pouvez aussi vous  
abonner à PC Disquettes  
(et économiser 15 Frs par  
numéro en plus des 40 Frs  
d'échange).

Joindre 294 Frs pour 6 numéros  
(en 3 1/2, économie de 330 f)  
ou 540 Frs pour 12 numéros  
(en 3 1/2, économie de 708 f).

#### OPTION 1

Vous pouvez commander Univers  
Micro N°3 HS qui est le second  
numéro de PC Disquettes (et  
économisez les frais d'échange :  
environ 40 Frs).

Joindre 64 Frs.

Signature

- Je commande le N°1 de PC Disquettes  
(Fin and forget 2) Valeur 64 F
- Je commande le N°2 de PC Disquettes  
(M4 tank Sherman) Valeur 64 F
- Je m'abonne à 6 numéros (à partir du N°3)  
Valeur 294 F (économie 330 F)
- Je m'abonne à 12 numéros (à partir du N°3)  
Valeur 540 F (économie 708 F)
- Je m'abonne en 3/2    en 5 1/4

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

**DP**Logiciel  
Domaine Public &  
Théâtre

A.A.C.P.C.

N°6



## Difficile de trouver Domaine Public Magazine en Kiosque.

### ABONNEZ-VOUS!

1 An  
6 numéros  
75 F ttc

Nom  
Prénom  
Adresse

Ville  
Code Postal

Veuillez m'abonner pendant un an, soit 6 numéros au prix de 75 F TTC.

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de

**PRESSIMAGE**  
Service abonnements  
DP Magazine  
210, rue du Fb St Martin  
75010 Paris

Date Signature

Précisez à partir N°6 - S.V.P. !

## DP Magazine - des logiciels domaine public pour Macintosh, Atari, Amiga & PC Voici des nouveautés, pour PC !!!

PC667 A

CHOMP, FRONTWINDOWS -VGA,  
Windows 3.x

CHOMP n'est autre que le célèbre Pac-Man en version Windows, dans une petite fenêtre en haut à gauche de l'écran. Les réactions ainsi que le graphisme sont au détail près fidèles à ceux du vrai jeu de café. FRONTWINDOWS est comme son nom l'indique un Front End pour le gestionnaire de fichiers de Windows. Les manipulations de fichiers deviennent aisées avec l'habileté sous forme de graphique. Un logiciel de cette qualité aurait pu être inclus dans l'interface graphique depuis longtemps.

PC668 G

REISERZIP -VGA, Windows 3.x  
Voici quarante images au format BMP afin de décorez votre bureau sous Windows. Ce sont des dessins de Reiser et autres dessinateurs. Quelques animaux, dessins légers et humour caustique devraient faire revisiter votre fond d'écran, bien triste toutefois.

PC673 G

AMÉRIQUE -VGA 1Mo

Rendez-vous avec la beauté de More Nature. Ces paysages Américains judicieusement choisis vous feront rêver



plus d'une fois. La forêt, un lac, une rivière, le calme... ZZZzzzzzzz...

PC674 F 1/2 &amp; 2/2

ANIMO -VGA 1Mo

Attention ces fichiers forment une démonstration en boucle. Vous ne



pouvez pas intervenir dans le déroulement de celle-ci. Mais pourquoi une démo me direz-vous ? Et bien voilà, dans les 37 logiciels en boucle testés ce mois ci, on et un seul aura sa place dans ces colonnes. Pourquoi ? Tout simplement pour ses qualités graphiques, d'animation et d'originalité. Libre à vous ensuite d'acheter la version commerciale de ce produit.

PC689 C

COSMO -EGA/VGA

C'est l'anniversaire de Cosmo, jeune extraterrestre. Comme certains veulent l'embarquer à Disney-World et doivent ainsi traverser la galaxie Milky Way. Malheureusement un méfiant les oblige à dérouter leur voyage et à atterrissage sur une planète inconnue. Pendant que ses parents repartent l'ergo, Cosmo part à la découverte de cette planète. Bizarre et encore un jeu d'Apogée. Inutile de vous donner des détails sur les graphismes, scénario ou animation, c'est à un déconseiller plus d'un distributeur !!

PC682 C

HUGO 1, 2 -EGA/VGA

Ancienne et nouvelle version de Hugo's House of Horrors. Un jeu d'aventure graphique et animé. Vous pouvez écrire les ordres à la main et bouger avec les



touches de direction. Attention, les ordres sont à donner en anglais. Ce soft en 3-D est accompagné d'une music très sympathique aussi que d'un sens particulier de l'humour.

**Voici des nouveautés, pour ATARI ST, STE & TT !!!**

STAGE V

**SAMPLE EDITOR 2 3** - Tous modèles  
couleur  
Un éditeur d'échantillons à votre service.  
Il prend les meilleures parties ou non, il



modifie leur taille, etc. Bref très bien. En plus il écrit les Modules au format Amiga afin d'en éviter les dégâts. -

SAMPLE23.TDS

DIGIT COMPOSER 1.0 - Toss modélis-  
Cassette

Un sondage basé sur le Nutcracker Plus sympathique que son principal concurrent (le Tchaïkoff) à moins de 10%

COMBINATEUR Q800 (MAX) il intègre tous les bus et est compatible avec le STE et STP, et gère carte à la carte STREPLAY. Il permet même la lecture sur STP (ST Replay indisponible).

IMDG DC/OMP.TCG

#### MUSIC PLAYER | 4 - Test modules-Content

Un pâté de soufflées. Son manque de gourmandise est compensé par ses Raviolis qui sortent un peu l'œil durant la cuisson.

SONG - MP3PLAY\_4.TRS  
PROTRACKER PLAYER - Trs modules

Le meilleur plugin de soundtrack à ce jour  
Il reçoit également tous les Soundtrack, inscrivez  
le cléber "YO" qui fait planter ou jouer  
tous les autres, et surtout il gère toutes les  
configurations multiples

458 BEST OF MY 1500 THEATRE PLAYS

PTREPLAY.TOS

SAMPÉ ES. Trop. mafik.

Un dossier recensant deux digitalisations sonores afin de tester l'éditeur et ses possibili-

T GAME-TIDS

BREAKOUT - 7

STAN G.

#### MAP EDITOR: 3.1 – Tess profiles of Conifer

Le plaisir des jeux d'action possédaient des  
tés d'enses tes formes et très graves. La  
manière de les composer est particulière : il  
faut décomposer des parties bien que, pour bout,



bout, donneront de beaux graphismes. A cet effet a été créé cet algorithme qui va nous permettre, à partir de ces pesas bouts, de réaliser des écrans gigantesques. Super non."

-ED MAPLE TOES

**SYNTHETIC ART 2026 - SESTE Color**  
 Pour composer vos blocs dans MAP EDITOR il faut un programme de dessin. En voici donc l'un des meilleurs, avec possibilité de Full Screen. Le Kit de développement de jeu est prisé au contraire. **SYNTY 226.708**

	Référence	Titre ou description	Prix
Atari ST &TT			
Amiga			
Macintosh			
PC 3½			
		Frais de port	15 F
		Total	

Encochez le type de mémo que vous utilisez. Inactivez OBIGATOIREMENT la référence de la disquette.

BONDE UOMANDER

**Voici des nouveautés, pour AMIGA !!!**

AM2901 E

YESTERDAY - Voici un music-disk du studio Sony. La programmation à été



réalisée par Chaos, déjà célèbre pour de nombreuses démos. Le menu disk commence par une demo (blousante). L'image de présentation (réalisée par Cougar) est un chaos de l'enfer. Après quelques accords cette image recouvre avec une fluidité incroyable. On se trouve ensuite à l'intérieur d'un tunnel en perpétuelle évolution. Les motifs constitutifs du tunnel sont tout d'abord circulaires, puis se déforment, et les couleurs se mélangent. Ensuite, on se trouve au milieu de droites évoluant en 3D. Celles-ci bougent lentement pour se transformer en une partition de musique sur laquelle des notes viennent se placer. L'animation est fluide et originale. On arrive ensuite sur le menu

## NOTRE ADRESSE

NOS MORAIRES

LE TELEPHONE

PRESSIMAGE - 219, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Mme Châtelain | 010-000-0000

De Lunes al Viernes de 19h30 a 21h30 y de 17h00 a 18h30 - Sábado de 19h00 a 21h00

(1) 46-07 21 97 - à partir du 17 Juillet, sauf le Samedi & le Lundi !  
Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes.

BONDE

Veuillez adresser la commande à l'adresse suivante:

Nom				Prénom	
Adresse					
CP	Ville				
	Pays				

Chèque  Mandat  CCP  swift  Eurochèque (ajoutez 7 francs)

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 219 rue du Fa St Martin - 75010 Paris

Si vous avez des questions

Conditions de vente: 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous réferez au prix qui est Indiqué

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les chèques sont encassés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant ou défectueux, nous offrons une remise ou une réparation.

ATTENDON 1



## AU MOIS DE MAI

- 12 métiers possibles sans le bac
- Les écoles de beauté
- Une fête à la française : la Foire du Trône
- Profession : pilote de chasse
- Avant le bac testez vos connaissances
- Comment réussir votre devoir de maths
- Le bac vu par Sylvie Joly
- Films, livres, musique : l'actualité
- L'année de son bac par notre invitée surprise

ENCORE UN NUMERO  
A NE PAS MANQUER



LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER  
VOS MICROS

# HOOK

PETER PAN a grandi et vit désormais bien loin de NEVERLAND.

Cependant, son cœur de toujours, LE CAPTAIN CROCHET ne l'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de PETER, il attire votre héroïsme sur

L'ÎLE DES PIRATES ET LES ENFANTS PERDUS.

PETER n'a pas le choix, il devra affronter le terrible CAPTAIN CROCHET s'il veut sauver ses enfants.

Aide par la FÉE CLOCHETTE, vous êtes PETER dans ce merveilleux jeu d'aventure interactif plein de dangers, de rebondissements et de FRÈRIE.

DISPONIBLE SUR

Nintendo



HOOK est  
BRILLANTISSIME,  
SUBMISSIMO,  
GENIALISSIME,  
et... magique !



LA DISCOGRAPHIE D'EDDY COOK & THE SPYROS est un jeu d'aventure très interactif qui permet aux joueurs de faire évoluer les personnages et de résoudre des énigmes entre amis ou seuls.



ATELIERS, CRÉA AMIGS,  
BUREAU PC & COMPATIBLES

**ocean**

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 25 BOULEVARD BERTHIER - 75017 PARIS - TÉL.